132 oldal · 4 CD melléklet · teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/1

EXKLUZÍV BEMUTATÓ: SIMCITY 4

3 CD-n

teljes játék:

FALLOUT TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL

AZ INTERPLAY SZUPER STRATÉGIAI JÁTÉKA

ISMERTETŐK

NEW WORLD ORDER
MORROWIND: TRIBUNAL
NBA LIVE 2003

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

HARDVER

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS
TFT MONITOROK TESZTJE
NVIDIA GEFORCE FX

1646 Ft

DRAGON'S LAIR 3D VÉGIGJÁTSZÁS

NYERD MEG A 60 JÁTÉKSZOFTVER EGYIKÉT

A PC GURU-TÓL!

Az egyik leg gØretesebb indul online jÆtØk a CDV Æltal forgalmazott Neocron. A kicsit cyber-be tØsß vilÆg-ban jÆtsz d MMORPG-vel kapcsolat-ban talÆlhattok itt kØrdØsØket, melyek megfejtıi k z tt 10 eredeti Neocron-t sorsolunk ki az Automex MultimØdia j voltÆb l.

1, HÆny karakterosztÆly talÆlhat a Neocronban?

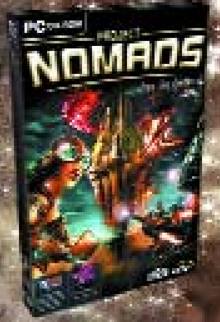
2, Mi a szerepe a GenRep nevß szerkezetnek a jÆtØkban?

3, HÆny rÆb l Æll a nap a Neocronban?

A megfejtØseket a 128. oldalon talÆl-hat nyeremØnyszelvØnnyel egy tt a k vetkezı c mre kØrj k eljuttatni 2003. januÆr 31.-ig:

PC GURU   KarÆcsonyi nyeremØnyjÆtØk

NYERD MEG A 60 JÁTÉKSZOFTVER EGYIKÉT



A PC GURU-TÓL!

A lebegı sziklÆk vilÆgÆba kalauzol el benn nket a CVD legœjabb jÆtØka, a Project Nomads. A hÆrom kØrdØst helyesen megfejtık k z tt az Automex MultimØdia j voltÆb l 10 db eredeti programot sorsolunk ki. K vetkezzenek tehÆt a kØrdØsek:

1, Ki a fejlesztıje a jÆtØknak?

2, Szerelhet nk automata Ægyœkat a bÆzisainkra?

3, Lehet hÆl zatban jÆtszani a Project Nomads-ot?

A megfejtØseket a 128. oldalon talÆl-hat nyeremØnyszelvØnnyel egy tt a k vetkezı c mre kØrj k eljuttatni 2003. januÆr 31.-ig:

PC GURU   KarÆcsonyi
nyeremØnyjÆtØk
1300 Budapest 3, Pf.: 362

A HÓNAP JÁTÉKA: DRAGON'S LAIR 3D

Ahogy érkeztek az ismertetők a hónapban megjelent programokról, úgy tűnt, nagyon nehéz lesz kiválasztani a hónap játékát. Úgy éreztük, egyik sem érdemelné meg ezt a kitüntető címet. A Dragon's Lair 3D: Return to the Lair amerikai verzióját kézbe kapva azonban ezek a kételyek elpárologtak, egyértelmű volt, hogy ez a remek hangulatú program viszi el a pálmát. Az utóbbi idők egyik legjobban elkészített játékát köszönthetjük személyében, megjelenésében és a játékélményt tekintve is példaértékű. Éppen ezért értetlenül állunk azon tény előtt, hogy a kiadó Európában csak március magasságában óhajtja megjelentetni a Dragon's Lair 3D-t, megfosztva ezzel az öreg kontinens játékosait egy remek karácsonyi ajándéktól.

Bizony pirosbetűs ünnepek sorakoznak a naptárban, puttyonyában rejtegeti a sok minden jót a Mikulás, no meg talán-talán a hóna alatt szorítja az új videókártyát a Jézuska. Mindezek az év leggyorsabban pörgő, legváltozatosabb és tegyük hozzá legfárasztóbb hónapjához, a decemberhez kapcsolódnak. Persze aztán megszólalnak a csengettyűk és igyekezzük elfelejteni az egész évi hajtást és gondokat, reméljük a szeretet és a békesség ünnepe idén is mindnyájunké lesz. Idei utolsó találkozásunkat az ünnepek elé időzítettük, olvasnivalót és játszanivalót kínálva mindőtöknek. Mindkettőt nézve hagyományőrző mostani számunk, hiszen több exkluzív téma mellett nagy nevek és érdekes apróságok kerülnek terítékre. A legnagyobb figyelmet persze kiemelt témánk, a SimCity 4 kapta, nem is csoda, hiszen igazi nagy durranásra számíthatunk a Maxis jóvoltából. A hardver szekcióban monitorok, házak és mobilok között bújuk meg szokásos év végi összefoglalónk, számba véve az elmúlt hónapok eseményeit, fejlesztéseit. Ha pedig a játszanivalónál tartunk, az utóbbi idők legnagyobb neve landol a meghajtókban a Fallout Tactics képében. Igazi unikum az Interplay stratégiai játéka, ha belemerültök, nem tudjátok majd abbahagyni, az biztos.

Lassan elcsendesedik minden, bezáródik az év, elköszönünk mi is ...

... Boldog Karácsonyt és Békés Új Évet kíván a
PC GURU Team

6 . . . . .CD Tartalom
7 . . . . .Earth 2150: Lost Souls

8 . . . . .Hírek

14 . . . . .Vietcong
15 .Smash Up Derby
16 .Return to C. Wolfenstein: Enemy Territory
18 . . . . .One Must Fall: Battlegrounds
19 . . . . .Homeplanet
20 . . . . .March! Offworld Recon
22 . . . . .Midnight Nowhere
24 . . . . .Post Mortem
26 . . . . .IGI2: Covert Strike
28 . . . . .Shadow of Memories

30 . . . . .SimCity generációk
31 . . . . .Sean Baity interjú
33 . . . . .SimCity 4
36 . . . . .Katasztrófák a SimCity 4-ben

38 . . . . .Dragon's Lair 3D: Return to the Lair
40 . . . . .Paradise Cracked

42 . . . . .Elder Scrolls 3 Morrowind: Tribunal
44 . . . . .O.R.B.
46 .New World Order
48 . . . . .Far West
50 . . . . .NBA Live 2003
54 . . . . .Ballerburg
56 . . . . . . .Pink Panther: Pinkadelic Pursuit
58 . . . . .Hearts of Iron
59 . . . . .NosztalGURU
60 . . . . .Tony Tough and the Night of...
62 .Világok kalandorai
64 . . . . .Inquisition
66 .Manager játékok
68 .Ultimate Billiards
69 . . . . .Csalások
70 . . . . . .A világ legbefolyásosabb fejlesztői
72 . . . . .Dragon's Lair végigjátszás
82 . . . . .Killing Spree!
84 .Gondolatébresztő
86 . . . . .X-Box Rovat
88 . . . . .Mentőöv

90 . . . . .Hardver hírek
93 . . . . .Digitális feltámadás
100 . . . . .Mobil hírek
102 . . . . . . .Mobil Java-játékok közelebbről
104 .Nvidia GeforceFX
107 . . . . .Thermaltake házak luxuskivitelben
108 . . . . .Homok a gépezetben
110 . . .A QNX/Neutrino6 operációs rendszer
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . . . . .Bevezetés a TFT-k világába
118 . . . . .Hardver fórum

120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - Programajánló
123 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - Ali G Indahouse
125 . . . . .Külvilág - 8 mérföld
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

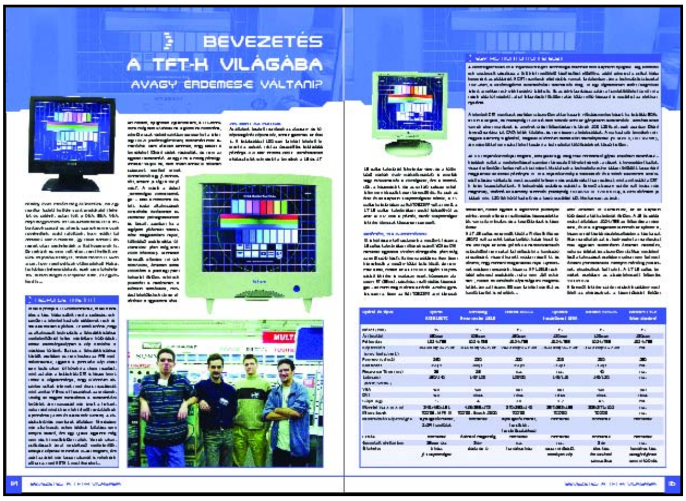
128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

16. oldal RETURN TO C. WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
Itt az ideje, hogy egy kicsit kompenzáljuk a MoH: AA–Wolfenstein egyensúly megbomlását, annál is inkább, mert a játékosok nagy része éppen idén novemberre várta ez utóbbi kiegészítő lemezét.

22. oldal MIDNIGHT NOWHERE
Valahogy nem voltam kíváncsi rá, hogy milyen az élet egy hullazsákban, de ezek a keménykötésű orosz fiúk kíméletlenül a nyakamba zúdították eme megrázó élményt.

50. oldal NBA LIVE 2003
A fizika törvényeit semmibe vevő cselsorozatok, villámgyors összjáték, látványos paszszok, hatalmas repülések, palánkrengető zsákolások.

60. oldal TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS
Egy grafikus kalandprogrammal állunk szemben, lássuk tehát az előnyeit és hátrányait.



104. oldal NVIDIA GEFORCE FX
Ahogy azt sejteni lehetett, az nVidia a Comdexen végre bemutatta a régóta, eddig NV30 kódnéven futó videokártyáját.

114. oldal BEVEZETÉS A TFT-K VILÁGÁBA
Néhány évvel ezelőtt még örülhettünk, ha egy monitor tudott kétféle színt produkálni (feketét és zöldet), aztán jött a CGA, EGA, VGA, majd megjelentek az SVGA-monitorok is!

CD MELLÉKLET

Az e havi teljes játékunk, a Fallout Tactics: Brotherhood of Steel terjedelme 3 CD, emiatt most újra egy cd-re válogattunk újdonságokat a szokásos rovatainkhoz. A felhasználói programokon, játék leírásokon, háttérképeken kívül megtalálhatók a legfrissebb javítások különböző programokhoz, és játék újdonságokat bemutató videó előzetesek is. Játszható változatok is kerültek a cd-re, külön figyelmetekbe ajánljuk a Post Mortem és a Nascar Thunder 2003 demóját.

NASCAR THUNDER 2003

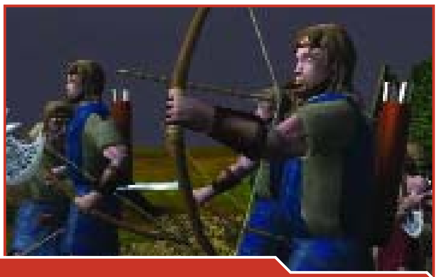
Kóstolj bele a NASCAR versenyzők életébe... Pattanj be a kedvenc kocsidba, és szállj versenybe a Winston Kupa győztese címért! A játéksorozat már régóta uralja a piacot, így ezúttal főleg effektekkel és látványban gazdagodott a NASCAR legújabb része. Ez a demó a Talladega Superspeedwayt tartalmazza!

POST MORTEM

Egy amerikai házaspárt a nászútjukon Párizsban brutálisan meggyilkolnak. Valamilyen rituális "áldozásnak" tűnik az eset, a rendőrség nem tesz túl sok mindent.
Mi egy amerikai magándetektívet alakítunk, és a feladatunk az ügy felgöngyölése, anélkül, hogy a rend éber őrei akármilyen gyanút fognának valódi kilétünkről. Érdekes, gondolkodtató, de ugyanakkor gyönyörű kalandjátékkal van dolgunk! A demóban pedig a teljes verzió elejéből választottak nekünk egy részletet.

HIGHLAND WARRIORS

A Skótok William Wallace és Robert Bruce vezetésével megkezdték – egyelőre eredménytelennek tűnő – harcukat a szabadságért. Ez a legendák születésének ideje volt ... A Soft Enterprises nemrég adta ki ennek a 3D-s valós idejű stratégiai játéknak a demóját, melyben az angol singleplayer kampányból játszhatunk végig két küldetést.



Trainerek:
007 James Bond Nightfire / Ballerburg / Birdie Shot / Brickles 3001 / Dragon's Lair 3D / Far West / Hegemonia / Medal of Honor Spearhead / New World Order / O.R.B. / Platoon / Robin Hood: The legend of Sherwood / Robot Wars: Extreme Destruction

Shareware játékok:
NoLimits Roller Coaster Simulation / Tobi on the run / GreenFace / Align It! / Arcade Lines / 3D Morris / Goobs

Háttérképek:
Aquanox 2: Revelation / Colin McRae Rally 3 / James Bond 007: Nightfire / LotR: Fellowship of the Ring / No One Lives Forever 2 / Rainbow Six 3: Raven Shield / Splinter Cell / The Sims Online / Harry Potter and the Chamber of Secrets / FIFA 2003

Javítások:
Hegemonia Patch az ATI9xxx-es sorozatú kártyákhoz / Civilization 3 Play The World v1.14F / HeartsOfIron v1.01 / O.R.B. v1.01 / Platoon v1 angol verzió / Platoon v1 amerikai verzió / NOLF2 10.11.12 / The Gladiator angolhoz kiegészítés v1.2

Animációk:
Colin McRae Rally 3 / Troopers / SimCity 4 / Call of Cthulhu

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Fejlesztő: Micro Forte **Kiadó:** Interplay **Web:** www.interplay.com/falloutbos

Biztató vagy borzasztó – tessék eldönteni, de megint csak egy posztnukleáris katasztrófa következményeit foglalja magába az e havi cd-mellékletünk, bár kategóriát váltottunk, hisz a múltkori stratégiai téma helyett taktikusabb, rpg stuffban élvezhetitek a 3. világháború áldásait...

A Fallout univerzuma közismerten nem a virágos mezőiről híres: a romba dőlt nagyvárosok helyét kitöltő új civilizáció és a nomád települések képe hangulatban valahol a harlemi éjszakák és egy MÉH-telep látványa között ingadozik, ehhez vegyük még hozzá, hogy az első két rész a dumazsákok és a hentelők abszolút paradicsomának számít.
A Micro Forte csavart egyet a koncepción, és a Tactics utótaggal a Jagged Alliance, valamint az igencsak súlyos X-Com nyomdokai felé fordult. A szavak erejét és a kifinomultan reagáló világot elegáns mozdulattal söprik félre a legbrutálisabb fegyverek, valamint a kommandós reneszánsz. A karaktergenerálás mondhatni a régi, az ismerős alaptulajdonságok, képességek és perkek (kiegészítő képességek) hozzák teljesen emberközelivé a kiválasztott vagy létrehozott figurát, mi több, multiban állatok, mutánsok, droidok bőrébe is belebújhatunk (már maga a multiplayer opció megléte is megváltás).

A Falloutnak eddig egydarabos hőse volt, emlékezzünk csak a „vízvezeték-szerelőre” ;-), vagy a második rész „kiválasztottjára”. Nos, a Brotherhood of Steel – a hadsereg épségben maradt készleteire támaszkodó jól felszerelt szervezet – sorait immár szerény személyünkön kívül akár további öt felvehető szaktárssal gazdagíthatjuk. A doki és a mesterlövész mellé érdemes tolvajt vagy nehézfegyverzetre gyúró gyilkológépet generálni, utóbbinál tengjen túl a karizma, vagy dagadjon a kar izma, míg a többieknél a csapdák észlelését és a lopakodást részesítsük előnyben, értelemszerűen a pontos célzás mellett.

A küldetések – túszmentés, nomádok védelme, rablók leépítése – kötöttek, starthelyünk mindig a bázis. Ha már erre járunk, javaslom tüzetes tanulmányozását az elérendő céloknak, hogy szerkóban és emberanyagban lekövethessük a szituációt. Használhatunk járműveket, késtől a legmodernebb stukkerekig beszerezhető, zsákmányolható minden. A harcrendszer többféle megközelítést enged: lehet real time – mint ahogy fejen állva is lehet zongorázni, de erősen mazochizmus-szagú... Szóval a körönkénti (turn-based) megközelítés az igazi, abból is a csapat metódus. A karikánként termelődő akciópontok rendszere, a többszintű épületek és a mesterlövészek célzott találatai, a háromféle viselkedési norma, valamint a fekvőtől álló helyzetig variálható mozgássor tisztességes taktikai lehetőségeket vonultat fel. Jófiúk leszünk, de ne felejtsük el, hogy nem mindenki szeret, elsősorban a vadon állatait, a sugárzástól mutálódott borzadályokat, rablókat és fosztogatókat kell szétszednünk.

A felbontás 1024*768-ig húzható, ám a műfaj nem arról híres, hogy a látvánnyal könnyeket csalna a szemünkbe, az izometrikus külső ellenére a Tactics-nak mégis megvan a „szaftja”: a hulladarabolás romantikáját többféle animációba ágyazták, emellett a karakterek mozgása folyamatos, a környezet hangulata pedig megkérdőjelezhetetlen...

Tika

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

SPEEDWAY GRAND PRIX

Fejlesztő: Techland
Kiadó: Még nincs
Honlap: sgp.techland.pl/english/index.php

Úgy látszik, a lengyel kollégák is egy tomporon akarnak megülni két lovat, hiszen a Digital Realityhez hasonlatosan egy grafikus motorral (nevezetesen a Chrome) rögtön két játékot is monitorjainkra álmodnak. Az egyik ugyebár a hasonnevű first person shooter, a Chrome, a másik pedig a merőben más műfajú Speedway Grand Prix. Már a neve sejteti, hogy motorversenyről van szó: Hamar, Bydgoszcz, Cardiff, Krsko, Stockholm, Prága, Göteborg, Chorzow, Vojens és Sydney vadregényes tájain fröcskölhetjük a közönség arcába a salakot. Ehhez ráadásul, megvásárolt licenc lévén, valódi versenyzők virtuális karakterei asszisztálnak, így ne lepődjünk meg, ha netalántán találkozunk a zöldfülű Lucas Drzml-lel vagy a veterán Andy Smith-szel...

NEVERWINTER NIGHTS PAKKOK

Fejlesztő: Bioware/Floodgate
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2003. tavasz/nyár
Honlap: nwn.bioware.com/shadows

A nyár talán legnagyobb RPG-durranása a Neverwinter Nights volt, amelyet jövő év tavaszának, illetve nyarának környékén „rögtön" két kiegészítő lemez is követni fog.
A Shadows of Undrentide névre keresztelt add-ont az idejekorán elvérzett Looking Glass tehetségeiből verbuválódott Floodgate készíti, és főként új kasztok, szörnyek, fegyverek és varázslatok látnak majd napvilágot benne. Ha pedig még ez sem lenne elég a notórius elégedetlenkedőknek, a mellékelt Aurora pályaszerkesztővel akár a saját maguk kis világát is megalkothatják.
Az XP2 kódnéven futó projektet azonban már teljes mértékben a Bioware jegyzi, így nagy változtatások várhatóak a mesterséges intelligencia terén, és persze még félelmetesebb, a Neverwinter Nights világába illő főszörnyekre is számíthatunk.

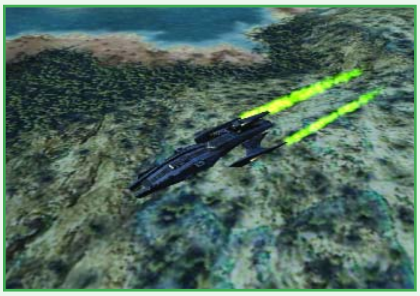
CHARIOTS: THE FIRST OLYMPICS

Fejlesztő: Candella Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.planetchariots.com

A Paralimpia (és nem Paraolimpia, helytelenül) után talán a legtiszteletreméltóbb esemény a világon az Olimpia. A 4 éves periódusban életre kelő versenysorozat tisztaságát illetve tekintélyét többek között az adja, hogy már Krisztus előtt 776-ban megfogalmazták a bölcs görögök – bár való igaz, néhány klasszikus erőpróba (pl. dárdahajítás) mellett főként a kocsihajtó-versenyé volt a főszerep. A Candella Software programjában pont egy ilyen Ben Hur-ban, illetve Gladiátorban is látott harci szekeret „lovagolhatunk meg", persze 8, egymástól eltérő tulajdonságokkal felvértezett ellenlábasunk szíves közreműködésével. Mivel a program alapvetően a hellén történelemből táplálkozik, a versenypályákon egytől egyig a görög építmények képei suhannak el mellettünk (pl. Zeusz temploma, Pharos világítótornya, vagy éppenséggel az Akropolisz).

BATTLECRUISER: GENERATIONS

Fejlesztő: 3000AD
Kiadó: 3000AD
Megjelenés: 2003. második fele
Honlap: www.3000ad.com/products/bcg.shtml



Már javában készül a csak programozó zseniként aposztrofált Derek Smart űrszimulátora, a Battlecruiser: Generations. A derék bitfaragó azon túl, hogy már évekkel ezelőtt megalkotta a valóban tanulékony neurális hálózati modellre épülő mesterséges intelligenciát (eddigi kiteljesedését is csak az alacsony processzorsebesség fogta vissza), figyelmeznivaló vizuális orgiával látta el programját. Persze tartalmilag sem hanyagolta el üdvöskéjét, már-már Elite mélységekbe merülően lehetőségünk nyílik részt venni bolygóközi és bolygófelszíni ütközetben, hiénaszerű kalózkodásban, cselszövésekben gazdag politikai, illetve nyereségközpontú kereskedelmi életben, valamint jámbor aszteroidabányászként is tengethetjük vérszegény mindennapjainkat.

WHITE FEAR

Fejlesztő: Widescreen Games
Kiadó: Microids
Megjelenés: 2003. március
Honlap: perso.wanadoo.fr/widescreen-games/ENG/white_fear.html

Kalandorlelkületűek bizonyára örömmel fogadják a Microids boszorkánykonyhájában fortyogó White Fear-t, hiszen az akciódús játékmenethez fordulatos történet párosul/asszisztál – bár az alapszituáció nem erről árulkodik (Iru, a hős megmenti Sukko boszorkány által elrabolt embereit). Mindenesetre a grafika a hivatalos honlapon díszelgő karcolatok alapján meglepően stílusos, a klasszikus fantasy elemek jól összecsengenek az enyhe skandináv beütéssel. A teljes 3D-ben megalkotott környezetben 21-féle mágikus és „bunyós” kreatúra fogja megnehezíteni életünket, de természetesen mi is bármikor élhetünk a mágia vagy a technika halálos eszközeivel.

AIRPORT TYCOON 2

Fejlesztő: Global Star Software
Kiadó: Take 2 Interactive
Megjelenés: 2003 eleje
Honlap: www.globalstarsoftware.com

Már javában készül a Global Software nagysikerű Airport Tycoon-jának folytatása. A programban kicsiny kis útszéli repülőgarázsunkat kell hatalmas, nemzetközi repülőtérré dagasztanunk, persze ügyelve a személyzeti problémákra, a gépparkra, az infrastruktúrára és magától értetődően az ügyfelek igényeire. Sajátos légi várunk építésekor ajánlatos az előírt biztonsági intézkedések betartására, illetve betartatására figyelnünk, elvégre nincs is rosszabb, mint amikor egy terroristacsoportot üldöző John McClain forgatja fel békésnek induló mindennapjainkat. A küldetések során 25 város légikikötőjét kell igazgatnunk, 60 épület (pl. hangárok, irányítótornyok, terminálok, stb.), tucatnyi beltéri elem (fémdetektor, várótermi padok stb.) és különféle szerencsétlenségek (földrengés, tornádó) közepette.

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Fejlesztő: Liquid Entertainment
Kiadó: Vivendi

Valósággal földöntúli öröm olyan elhivatott fejlesztőgárdáról olvasni, amely nem csak csalogató transzparensként kívánja használni egy nagybecsű mű nevét, hanem véresen komolyan veszi egy-egy licenc megvásárlását, illetve annak művészi értékét. E panteonba való emberek közé tartoznak a Battle Realms-et jegyző Liquid Entertainment tagjai, akik hatalmas lelkesedéssel és Tolkienhez való határtalan hűséggel öltik valósidejű stratégiába A Gyűrűk Ura című trilógiát. Mivel a kampány a könyvbeli történéseken alapul, a – fantasy – történelmet sajnos nem áll módunkban megváltoztatni, ám öröm az ürömben, hogy a küldetések során időnként szerepcserék várhatóak, így mindkét oldal szemszögéből nekivághatunk a kalandoknak.

NASCAR RACING 2003

Fejlesztő: Papyrus
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2003. február

Sportjátékok terén talán egyedül a Nascar-széria tudhat magáénak akkora múltat, mint a FIFA-sorozat. A továbbra is a Papyrus gondos kezei közt fekvő programban természetesen az amerikai autóverseny, a Nascar többnyire oválís pályára épülő futamait élvezhetjük, ahol inkább a kitartásé, precizitásé, mint a gyors reflexeké a főszerep. Na nem mintha egy-egy kipördülés, borulás során egyik pillanatról a másikra ne változna meg a sorrend, s a több száz mérfölddel száguldó pilótának nem kellene élethalál-harcot vívnia tizedmásodpercekre szorítkozva, de a verseny egészét tekintve mégis inkább csak a „pedáns” vezetési stílus dívik.
Ebből kifolyólag a következő Nascar-ba egy tutorialt is mellékelnek az alkotók, hogy a való életben látott profizmussal passzírozzuk magunkat a vadiúj engine által kezelt csodajárgányok ülésébe.

NEURO

Fejlesztő: Revolt Games
Kiadó: Russobit-M

A távoli jövőben járunk. Az emberiség végre tökéletesítette a hosszútávú űrutazás technikáját, így hódító törekvéseink végre Naprendszerünkön túlra is értelmet nyertek. Ám idővel a távolba vesző kolonizált csillagrendszerek megerősödtek, s függetlenségért kiáltottak. A Revolt Games first person shooter-ében, a Neuro-ban e hatalmi szempontból kétpólusú világban kell egy bizonyos Craig Richards-ot alakítanunk, aki a földi erők egy speciális osztagának, a Pszi hadtestnek a tagja. Ennek megfelelően klaszszikus értelemben vett fegyvereink nem mindig fognak beválni (bár lesz vagy 15 fajta belőle), a 7 különböző helyszínen (Megalopolis, titkos kutatólabor, katonai bázis, űrállomás, dzsungel, stb.) elsősorban pszionikus képességeinkre kell majd támaszkodnunk.

CURSE: THE EYE OF ISIS

Fejlesztő: Asylum
Kiadó: Wanadoo Edition
Honlap: www.cursegame.com/curse.html

A Curse: The Eye of Isis története a varázshatalommal felruházott (és mellesleg a múzeumból eltűnt) egyiptomi kegytárgy, az Ízisz Szeme körül forog, amelyről tudvalevő, hogy furcsa átok ülte meg: aki bármilyen formában kapcsolatba kerül vele, előbb-utóbb bizarr szerencsétlenségek érik. Mi több, élettelen dolgokra is hatással van a drága, így Darien Dane szerepében igencsak óvatosan kell lavíroznunk a földöntúli hatalommal átitatott gyilkos tárgyak és démoni eredetű kreatúrák kereszttüzében. Idővel persze kiderül, hogy az Ízisz Szeme csupán eredeti helyére, a piramis szívébe szeretne visszajutni, de az alkotók bizonyára majd ezt a cselekményszálat is megbolondítják egy kissé gonosz istenségek (vagy annak képzelő embercsökevények) ármánykodásaival.

LOTUS CHALLENGE

Fejlesztő: Kuju Entertainment
Kiadó: XiCat Interactive
Megjelenés: 2003. március
Honlap: www.lotuschallenge.com

Meglehetősen sajátos üzletpolitikát folytat a XI-CAT Interactive, hiszen készülő versenyautós játékának európai megjelenési időpontjául jövő márciust jelölte ki, míg a tengerentúlon már ez év végén átlépi a boltok küszöbét (azt pedig erősen kétlem, hogy a fennmaradó időben bugjavításra ítélné fejlesztőit). A Lotus Challenge különlegessége egyébiránt az egész pofás Story módban rejlik: a Lotus csapat pilótájaként nem csak a hivatalos versenyeken kell a cég hírnevét öregbítenünk, alkalomadtán bizony filmek kaszkadőrmutatványaiban, illetve különböző cégek reklámjeleneteiben is segédkezhetünk.

WORLD WAR II: RTS

Fejlesztő: 1C Company
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2004. tavasz

Érdemes megemlékeznünk a World War II: RTS-ről, ami egyben a kreativitás csúcsa is, már ami a nevét illeti. Bár való igaz, ez még csak egy bárgyú munkacím, és a 2004-es tavaszi megjelenéshez képest tökéletesen elfogadható. A programban több mint 100 európai hadszínteret érintő történelmi ihletésű ütközetben vehetünk részt, mind brit, amerikai, francia, német és szovjet színekben. A készítők állítása szerint nagy hangsúlyt fektetnek majd a részletekre, az adott nemzetre vonatkozó legkisebb felségjelek is már távolról felismerhető módon díszelegnek az egységeken, amelyek ráadásul RPG-szerűen saját fejleszthető képességekkel rendelkeznek. Ugyan a programról ilyen korai stádiumban nagyfokú illetlenség volna messzemenő következtetéseket levonni, de hadd beszéljen belőlünk a honi kisördög: az eddigiek tudatában a Panzers mellett semmi esélye nincsen (mintha más II. világháborúsnak lenne...).

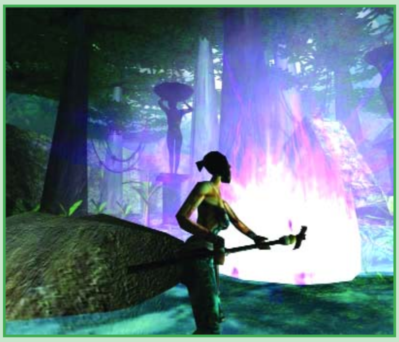
CALL OF CTHULHU

Fejlesztő: Headfirst Productions
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.callofcthulhu.co.uk

A kiadók minden valószínűség szerint túl félelmetesnek találták a Headfirst Productions horrorjátékát, a Call of Cthulhu-t, hiszen még minden idők legbrutálisabb böllér-játékát, a Soldier of Fortune-t bevállaló Activision sem mert belevágni. Pedig a Lovecraft regényén alapuló program nagyon is ígéretes: a félelemkeltés legfőbb eszköze, a sejtetés már-már Hitchcock-szintű érzékeltetéséhez Doom3-szintű fény-árnyék kontrasztábrázolás dukál, mi több, a manapság már alapnak számító dinamikusan váltakozó, adott szituációhoz igazodó muzsikaszón túl a teljes interaktivitás várható, mind a nem játékos karaktereket, mind a környezetet illetően. Ráadásul ha nem vigyázunk, karakterünket – emberi gyengeségét kihangsúlyozva – bármikor elfoghatja a szorongás, pánikszerűen futkoshat össze-vissza (akár egy jól megtermett szörny karjaiba), vagy csak egyszerűen összeeshet a sarokban paranoiájától megrettenve… (Ezt a részt remélhetőleg a The Thing-nél jóval kifinomultabb formában valósítják meg a készítők.)

PURGE

Fejlesztő: Freeform Interactive
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.purgeonline.net



Sajnálatos módon még mindig kiadó nélkül vegetál a Freeform Interacitve first person shooterbe oltott masszívan online szerepjátéka, a Purge. Az alkotók a programhoz merőben szokatlan miliőt teremtettek, egyaránt jelen vannak a mágia és a technika vívmányai. A fantasy és sci-fi elemek keverése az alapsztori nyomán jött létre: karakterünkkel két ellenséges csoport, a Rend és a Kiválasztottak közt feszülő háború okozta eseménysorozatba csöppenünk, ahol az előbbi a műszaki beállítottságúakat, míg az utóbbi a varázslás tudományát űzőket tömöríti magába. Természetesen mindkettő önző módon csak saját „útját” tudja elképzelni a Föld jövőjéül, és csak a mi döntésünkön múlik, hogy melyik „irányzatot” is erősítjük részvételünkkel. A Purge alatt egyébként a Monolith kissé megkopott LithTech-engine-je, a Talon System névre keresztelt grafikus motor fog dübörögni.

AMERICAN MCGEE'S OZ

Fejlesztő: Carbon6
Kiadó: Infogrames

Kevés olyan fejlesztőgazember létezik e világon, ki alkotásait mindig valami anyagi világunkban megfoghatatlan plusszal, csak pillanatnyi benyomásainkkal, illetve emóciók sokaságával felfogható többletjelentéssel próbálja felruházni. Ilyen elhivatott zseni American McGee is, aki anno volt oly pofátlan, hogy American McGee's Alice című third person shooter-ének címébe saját nevét is odabigygyesztette. Persze nem véletlenül, ily szürreálisan megálmodni Aliz csodaországi világát ugyanis csak ő képes. A nagy sikerre való tekintettel most egy másik gyermekmesének, az Óz, a nagy varázslónak sajátos miliőjét álmodja monitorjainkra, természetesen hasonlóan bizarr tálalásban. Ugyan a program még meglehetősen kezdetleges fázisban van (éppen ezért McGee szórakoztató szolidsággal teremti le az inkább fontoskodó, mint érdeklődő újságírókat), annyit azért tudni lehet róla, hogy jóval az eredeti történet előtt játszódik. Óz világát több évezrede a varázslók, a Munchkin-ok és az egykor volt jóságos Boszorkányok közti háború sújtja, s az Éj Birodalmának uralkodói nem látván más lehetőséget, az Emberek földjéről hívnak segítséget. A „Kiválasztottat” hatalmas mágikus erővel ruházzák fel, hogy egyszer s mindenkorra véget vessen a borzalmaknak.

PRIEST

Fejlesztő: JC Entertainment
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.gamepriest.com

Merőben szokatlan koncepcióval próbálja színesíteni a JC Entertainment a fantasy téma csapdájába esett online szerepjátékok palettáját. A Priest-ben ugyanis a Vadnyugaton járunk, ám a puskaporos cselekményt nem egy seriff vagy bandita alakítja, hanem egy pap. Ivan Isaacs azonban nem egy szolid lelkész: hogy esélye legyen a Temozarela-val, a bukott angyallal vívott harcban, el kellett adnia a lelkét. Ebben a 12 városra osztott, kultista elemekkel teletűzdelt világban kell 30 karakter egyikét irányítanunk, méghozzá 2 ellenséges tábor villongásai közepette.

ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS

Fejlesztő: Origin Systems
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.uo.com/ageofshadows
Megjelenés: 2003. február 11.

Miközben az EverQuest már a sokadik kiegészítő lemeznél tart, szépen hízik az Ultima Online fantasy világa is. Az Age of Shadows névre hallgató add-on által egy új területre, Malas-ra nyerhetünk bebocsátást. Két új kaszttal is bővül a repertoár: az igazság és erény bajnokaként, Paladinként is harcolhatunk a gonosz erők ellen (természetesen gyógyító varázslatokkal és egyéb jóság keretein belülről származtatható imákkal), de akár Necromancer-ként is uralkodhatunk a fájdalom, kín és a halottak bizarr együttesén. Mindezek fölött még saját Ultima Online-beli otthonunkat is megalkothatjuk a játékban található Házszerkesztővel (több mint 1000 design-elem közül választhatunk), hogy legyen hol (t)ápolnunk magunkat a 3 új főellenség közepette.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Fejlesztő: Blade Int. Studios
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2003. május

A Blade Int. Studios bizonyára irigykedve figyelte Derek Smart (Battlecruiser projektek) programozói munkásságát, hiszen World Championship Snooker 2003 névre hallgató játékában „ő” egy neurális hálózati modellre alapozva alkotta meg a mesterséges intelligenciát. Természetesen a fejlesztők a látvány terén is odafigyeltek a részletekre: a golyók és az asztal fotorealisztikus megjelenítését 9000-15000 poligonból megalkotott karakterek sokasága egészíti ki, mi több, ezek arcmimikája is csinosodott az idő során, természetesebb animációt létrehozva ezzel.

WAR TIMES

Fejlesztő: Legend Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.lsgames.com/wartimes/eng/index.htm

Az őszinteség egy gyönyörű dolog, de nem feltétlenül hasznos. A Legend Studios fejlesztői ugyanis nemrég egy interjú keretein belül II. világháborús stratégiájuk, a War Times kapcsán elkottyintották, hogy tulajdonképpen egy sportjátékot szerettek volna készíteni, aztán körbenéztek a piacon, és inkább egy stratégia mellett döntöttek (következő számunk tárgya lehetne akár „Tudatosság a kegyetlen játékiparban” is).

II. világháborús játékról lévén szó küldetéseink valós történelmi eseményeken alapulnak, s főként amerikai, brit, német és szovjet alakulatokat érintő ütközetekben vehetünk aktívan részt. Természetesen mindegyik nemzetnek lesz egy speciális területe, amiben kiemelkedik, így a jenkik elit osztagokkal, az angolok védelmi és kiváló észlelési objektumokkal (pl. radar), a németek támadóegységeikkel (kiváltképp a nagy hatótávolságú V2-vel), míg a szovjetek mennyiségre alapuló tankseregeikkel lephetik meg az ellent.

FIRE WARRIOR

Fejlesztő: Kuju Entertainment
Kiadó: THQ
Honlap: www.firewarrior.com

Úgy látszik, a THQ is nyerő szelvényt akar szakítani az FPS-es tombolán, hiszen készülő akciójátékának szemfülesen megcsípte a híres Warhammer 40.000 licencet. A Fire Warrior névre hallgató próbálkozása azonban az eddigiek alapján nem valami ígéretes darab, dacára a 22 fajta ellenfél és 17 pálya együttesének. Az elcsépelt történet szerint ugyanis Kais-t alakítjuk, akinek feladata egy speciálisan kiképzett osztag tagjaként kiszabadítani a Birodalmi Erők által elrabolt Ko'vash-t. Sajnos további bizonyíték is szolgál arra a felvetésre, hogy a Fire Warrior nem lesz valami nagy durranás: a képekből ítélve az alkotók a Warhammer utánozhatatlan hangulatát sem tudták megragadni, ami azért alapvető elvárás. Mindenesetre mint azt a szárnyaló Selmeczi-humorból tudjuk, a lepény- először, a reményhal meg utoljára...

LETHAL DREAMS: CIRCLE OF FATE

Fejlesztő: Boolat Games
Kiadó: Russobit-M
Honlap: www.lethaldreams.com

Erőteljes plágiumhullám észlelhető a Boolat Games háza táján, tekintve, hogy Lethal Dreams: Circle of Fate című játékának környezete erősen hasonlít a Sacrifice-ban – illetve mai gyerekeknek: Project Nomadsban – látott kisebb, különálló lebegő szigetek sokaságára. A „Klón” transzparenssel ellátott öntapadós matricát csak azért nem vágja hozzá az emberfia, mert stratégia helyett a szerepjáték műfajában utazik. Fő feladatunk karakterünkkel legyőzni a többi kis szigetet uraló mágust, hogy a földrész felett átvéve az uralmat egymásba illeszthessük területeinket.

RESTAURANT EMPIRE

Fejlesztő: Enlight Software
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. második fele

Trevor Chan régóta készülő étterem-szimulátor játéka egy átkeresztelkedésen esett át a minap. Az eddigi Restaurant Tycoon-ról Restaurant Empire-ré változott a neve, de a lényeg továbbra is változatlan: egy étterem ügyes-bajos dolgait kell összehangolásra késztetnünk, a személyzet pimasz megjegyzéseinek kezelésétől kezdve a mindennapi alapanyagok beszerzésén és valódi gasztronómiai kompozíciók megalkotásán keresztül a vendégek szórakoztatásáig bezárólag. A program korunk hívó szavának engedelmeskedve teljes 3D-ben pompázik, megjelenése pedig valamikor a jövő év ben várható.

MIDNIGHT CLUB II

Fejlesztő: Rockstar San Diego
Kiadó: Take 2

Érdekes, hogy senki emberfia nem készített még a Midnight Club II-höz hasonló játékot, pedig úgy kínálja magát a téma! Bizony, az illegális autóversenyekről van szó, amelynél az észveszejtő sebességen túl a lebukás veszélyérzete erősíti tovább az adrenalinpumpáló hangulatot. A programról a helyszíneken kívül (Los Angeles, Tokió, Párizs) sajnos eleddig még nem szivárogtattak ki túl sok információt az illetékesek, mindesetre érdemes lesz rá odafigyelni, tekintve, hogy a Midtown Madness-t elkövető Angel Studios fejleszti, amely nemrégiben igazolt át a GTA-szériával elhíresült Rockstar Games-hez, s bizalmuk jeléül nyomban át is keresztelték magukat Rockstar San Diego-ra.

NO NAME WAR

Fejlesztő: AMC Creation
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.amc.ro/game.html

A távoli jövőben járunk, az emberiség – ahogy az várható volt – megsemmisítette önmagát. A sors rommá lett Földünket azonban pár millió év múltán idegen fajok lába elé veti (szám szerint 3 elé), amelyek annak rendje és módja szerint ádáz harcot kezdenek lepusztult sárgolyónk utolsó nyersanyagtartalékaiért. Ennek megfelelően a No Name War című stratégiában három hadjáratban vezethetjük győzelemre 80 egységből álló csapatunkat 70 katonai objektum (vagy ojjektum a'la Szalacsi) és 20 NPC (nem-játékos karakter) asszisztálása közepette. Mivel a győztes fél jogán a megadási feltételek mellett utólag az öszszes történelmi eseményt is magunk foglaljuk írásba, természetesen mi keresztelhetjük el „szent háborúnkat" is. (Bizonyára a cím is erre utal, mivel a földi nyelv már rég feledésbe merült, jól ismert kifejezéseink nélkül a háború megnevezése is számtalan fogalmazási akadályba ütközik...)

PILLAGE

Fejlesztő: Zed Two
Kiadó: Még nincs

Tüneményesen hibrid kis tákolmány várható a Zed Two boszorkánykonyhájából, a Pillage műfaját tekintve ugyanis körökre osztott, akciójellegű stratégia, méghozzá third person shooter nézetből. A történet szerint egy ki tudja honnan jött, despotikus hatalomra törekvő faj ténykedései arra késztették az emberiséget, hogy adja föl a technika vívmányaira épülő életmódját, s szinte

nomád életformát folytatva éldegéljen szerénységben és békességben (ami persze az elégedetlenkedésből fakadó villongások azonnali megfékezését takarja). Ám az egyik klán két tagja, Low és nővére, Pepper megelégeli a sok ugráltatást, s úgy döntenek, kisebb csapatot verbuválva megmérkőznek a hosszú évek során bizonyára elgyengült lényhordákkal.

FUEL

Fejlesztő: Firetoad Software
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.dreamcatchergames.com

Megdőlni látszik az autóversenyes játékok alaptétele, miszerint a fejlesztőnek választania kell a részletgazdagabb, de rögzített útvonalat tudó (NFS-széria), illetve a puritánabb megjelenítést, de teljes szabadságot adó (GTA3) koncepció között. A Firetoad Software következő projektjében, a Fuel-ben ugyanis arra kacsázunk, amerre óhajtunk, és mégis, mindezt aprólékos grafika asszisztálása közepette. Mi több, a program felépítését tekintve is jövőbe mutató, tekintve, hogy a járműveknél (földi, vízi és légi!) a pilóta képességei (állóképesség, gyorsaság) sokkalta fontosabbak, mivel a verseny kezdetén gyalogszerrel kell meghódítanunk a közelben lévő mobil alkalmatosságokat (24 lesz összesen), hogy közben eldönthessük: egy távolba vesző dzsippel óhajtunk-e átvágni a sivatagon, vagy egy közeli motorcsónak formájában megpróbálkozunk egy hatalmas kerülővel.

VIETCONG

Fejlesztő: Pterodon & Illusion Softworks **Kiadó:** Take 2 Interactive **Megjelenés:** 2003. január

Verejték, vér és halál Ázsia legdélebben fekvő fülledt dzsungeleinek mélyén, a XX. század legértelmetlenebb, legmocskosabb háborújában. Kegyetlen harc a világ önjelölt bábájának, az Egyesült Államoknak feláldozható ágyútöltelékeiként.

A vietnámi háború talán a legocsmányabb szégyenfolt múlt századunk szürke lepedőjén, sokáig számított tabunak a játékfejlesztés berkeiben. Nemrég azonban – szokás szerint a kelet-európai cégek – felismerték a téma kihasználatlanságában rejlő előnyöket, s egyre-másra érkeztek a különböző bejelentések játékokról, melyek az 1964 és 75 közt lezajlott háborút óhajtják feldolgozni. A friss iparosnak számító szlovák Outsider Callsign: Charlie-ja, a legnagyobb magyar fejlesztőműhely, a Digital Reality Platoonja, s most a csehek Vietcongja. S bizony nem akárki pátyolgatja északnyugatabbra élő barátaink projektjét, hisz bár a fejlesztés oroszlánrészét az – eddig csupán a középszerű Flying Heroes-t felmutató – Pterodon végzi, felettük lebeg a híres-neves Illusion Softworks vigyázó szeme, kikben a Mafia nevű, örökbecsű játéktörténeti remekmű után immár határtalan a bizalmam.

A Vietcong a téma megjelenítésére talán legalkalmasabb műfaj, a tactical shooter keretein belül eleveníti fel előttünk a poklot. Az Egyesült Államok Speciális Alakulatának egy kis, mindössze hat főt számláló osztagát kell keresztülvezetnünk 20 komoly küldetésen, melyeket az ígéretek szerint alaposan kidolgozott, jobb háborús filmeket idéző, hol elszántságtól fűtött, hol elkeseredettségtől lankadt katonák alakította történetlánc fűz össze. Küldetésünk 1967-ben veszi kezdetét a Pleiku tartományban, nem messze a kambodzsai határtól. Steve R. Hawkinst alakítjuk, az A-216-os csapat vezetőjét. Feladatunkról egyelőre nem sokat tudni, de ebben a környezetben elég nehéz lapos, unalmas sztorit összehozni. Úgy érzem, nincs miért aggódnunk.

Egyesek talán nehezményezik, hogy kizárólag Hawkinst személyesíthetjük meg, s nem váltogathatunk kedvünkre a csapat tagjai között. Befolyásunk parancsosztogatásra korlátozódása több tényre vezethető vissza. Először is a történetben Hawkins foglalja el a központi szerepet. Másodszor, így jobban bele tudjuk élni magunkat a programba – főleg, hogy az ígéretek szerint csapattársaink AI-ját egy életszerű érzésfigyelő rendszer egészíti ki. Egyszerű példával élve: ha épp rajtaütésre készülünk, társaink láthatóan izgatottak, míg ha úgy sejtik, vietkongok hasalnak a közeli bokrokban, félelem szorítja össze szívüket. A harmadik ok, hogy a játékmenet az átlagos taktikai lövöldéktől némileg eltérő, változatos képet mutat. Bár az esetek többségében öt társunkkal együtt kell rónunk a dzsungelt, s eszünket, reflexeinket valamint a tagok speciális képzettségeit használva becserkésznünk az ellenfeleket, szembesülhetünk egész más jellegű küldetésekkel is. Előfordulhat, hogy osztagunktól elszakadva, a vietkongok egy nagyobb szakaszába botolva kell rohannunk az életünkért, vagy épp ellenkezőleg: társaink jártak pórul, s nekünk lehetőleg a kivégzésüket elkerülve, halkan settenkedve kell kimenekítenünk őket egy ellenséges fogolytáborból.

Pihentetésképp színtiszta akciórészek is bekerülnek a programba, melyek során feladatunk kimerül a dzsip, helikopter vagy egyéb, a környezethez illő közlekedési eszköz fedélzeti géppuskájának kezelésében. Ha már a járműveknél tartunk: a földön vagy vízen mozgó egységeknél a volánt is a kezünkbe vehetjük, mint azt az OFP / Red Faction óta el is várja az akciójátékosok többsége. Egy dologra még biztos mindenki emlékszik a vietnámi háborút feldolgozó filmekből: a rádión történő koordináták megadására, majd nem sokkal később a katonák feje felett elzúgó gépekre, s a belőlük ömlő napalmesőre. Feltehetőleg nem könnyű megvalósítani, de részünk lesz benne.

Már csak a témaválasztás miatt is ínyencségnek ígérkezik a multiplayer rész, melyben természetesen két csapatra (nagyon gyengék kedvéért: jenkikre és vietkongokra) osztva vívhatunk szimpla halálig tartó küzdelmet, vagy valamely nemes mission objective-ért áldozhatjuk életünket. A kasztrendszer és a játékmenet valószínűsíthetően leginkább a Wolfra fog hajazni, úgyhogy én már tűkön ülök...

Az interaktív környezetre nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztők. Amit a valóságban elmozdíthatunk, szétlőhetünk, az, ha minden igaz, itt is Newton törvényei szerint fog viselkedni. A játék látványvilágára sem lehet panaszunk. Bár a Ptero-Engine 2 nem tartozik napjaink csúcsmotorjai közé, a programozók szerint rendkívül alkalmas a végtelen erdők és rizsföldek megjelenítésére. Becsületükre legyen mondva, a Pterodonos srácok erre nem sajnálták a pénzt, s kiruccantak Vietnámba. Lefotóztak, agyukba véstek minden apró jellegzetességet, s eme tudásuk birtokában alkották meg a Vietcong pályáit.

Igen ígéretes program formálódik tehát a Vietcong személyében, és nagyon remélem, hogy az immár hagyományos kelet-európai igényesség fogja jellemezni, kiérdemelve majdan a 90% feletti értékelést.

Lord Lucas Z

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

SMASH UP DERBY

Fejlesztő: Lemon Interactive **Kiadó:** CITY Interactive **Megjelenés:** 2003. I negyedév

Ki ne emlékezne még a szép régi időkből a Destruction Derby-sorozatra? A megjelenés óta már többen is megpróbálták túlszárnyalni az etalonnak számító alkotást, azonban mind a mai napig ez senkinek sem sikerült. A legközelebb talán a nemrégiben megjelent Dirt Track Racing második része jutott, azonban nem sorolható teljesen egy kategóriába, hisz ott nem éppen az autósajtoláson van a hangsúly.
A Smash Up Derby viszont éppen erre építi a játékmenetet, így sokan benne látják a trónkövetelőt.

A béta verzió telepítése után közel 80 MB-ot foglalt el a program a merevlemezem területén, amiből egyértelművé vált, hogy a játékban lévő lehetőségek még bizony erősen korlátozottak. Az indítás után ez bebizonyosodott, hisz rögtön a főmenüben találtam magam, ahol a menüpontok közül csupán kettőt választhattam: iszik, vagy vezet. A beállításokat így mellőztem, és a multi üzemmódról is lemondtam, amit egyébként az ígéretek szerint maximum 16-an lehet majd játszani helyi, vagy internetes hálózaton.

Az egyjátékos üzemmódot választva újabb menüpontba botlunk, ahol eldönthetnénk, hogy karrier módban vagy csak szimpla versenyben szeretnénk rommá törni az ellenfeleket. Természetesen jelen esetben csak utóbbi lehetséges. A következő lépésben két pálya közül kell választanunk, míg a végleges verzióban további 26 helyszín áll rendelkezésünkre, melyek rally, cross, aréna vagy parkolóház jellegűek. Utolsó lépés talán a legfontosabb, hisz itt választhatjuk ki, melyik autót szeretnénk a felismerhetetlenségig összezúzni.
A béta változatban csupán két választásunk van, azonban a teljes verzióban további 18, részletesen kidolgozott gépet kínálnak majd.

Csapjunk a lovak közé! – gondoltam, és néhány másodperces töltés után már a rajtvonalon találtam magam. A külső nézetnek köszönhetően gyorsan felmértem a terepet. Nem számoltam meg, hogy az ígéretek szerinti, autónként 6000 poligon mind az utolsó szálig meg van-e, hisz a látvány önmagáért beszélt. Az autók teljesen rendben vannak, jól kidolgozottak, és a rajt után az is kiderült, hogy bizony karosszériájuk könnyen deformálható. Ezért a több körös versenyben nem nehéz meglebegtetni a motorháztetőt és a csomagtartót, amit elviekben el is hagyhatunk autónkról. A folyamatos ütközéseknek és a poros, salakos pályának köszönhetően járgányunk külseje állandóan változik, így a verseny végére szinte a felismerhetetlenségig eltorzíthatjuk autónkat.

A pályák kidolgozottsága már közel sem olyan jó, mint az autóké, hisz kissé üresnek, kihaltnak hatnak az előszeretettel használt „lapos” nézők, fák, táblák és gumik ellenére. De talán erre nem is figyel annyira oda az ember, így ezt nem is veszem akkora hibának, mint azt, hogy ennek ellenére az 1024x768-as felbontásban bizony rendesen beszaggatott a játék. Állítási lehetőség pedig nincs, hisz az Opciók menüpont a bétában nem használható. Az első pálya (Lacromix short) még úgy-ahogy játszható, viszont az Altamira short már túl nagy falat volt a gépem számára.

A játék hangulatát tovább rontja, hogy az autók irányítása és az ellenfelek kezelése is rendkívül hibás, ami szintén a béta állapot számlájára írható. Az arcade stílus kedvelőinek minden bizonnyal tetszeni fog, hogy a féket szinte nem is kell használni, hisz a kormány elfordításával egyenes arányban csökken a sebességünk. Érdekes hiba, hogy autónk néha fogja magát, és megáll… ilyenkor a fékre és ismét a gázra lépve újra lendületbe hozhatjuk járművünket. Ez nem csak ránk, de az ellenfelekre is igaz, annyi különbséggel, hogy ők általában nem indulnak újra. Az már csak hab a tortán, hogy a 3 körös verseny alatt kb. 20 kört tettem meg, mivel nem intettek le, sőt, még a 21 körben is ugyanott álltak az ellenfelek. Vélhetőleg ezeket az „apróbb” bibiket a végleges verzióban már orvosolják.

A játék hangjával is adódtak gondok (a motorhangok néhanapján megszűntek, majd újra visszatértek), egyedül az MP3 zene szólt úgy, ahogy kellett. Ezzel kapcsolatosan a fejlesztők kiemelték, hogy a zenét WAWA hegesztette, aki egyébként a „No problem” című szerzeményével a UK top40 listába is felverekedte magát.

Mint kiderült, a béta verzió hemzseg a hibáktól, és az erős korlátozások miatt messzemenő következtetéseket butaság lenne levonni. Így érdemes még egy kicsit várni az ítélettel, és megvárni a demo verziót vagy a jövő év elejét, amikor is már a boltok polcain kell lennie a Smash Up Derby végleges változatának!

ePtOn

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Fejlesztő: Mad Doc **Kiadó:** Activision **Megjelenés:** 2003. első fele

A második világháborús játékok jelenlegi két nagy képviselője közül a MoH:AA-ról már részletesen esett szó az újság hasábjain. Itt az ideje, hogy egy kicsit kompenzáljuk a MoH: AA–Wolfenstein egyensúly megbomlását, annál is inkább, mert a játékosok nagy része éppen idén novemberre várta ez utóbbi kiegészítő lemezét. Várni várhatta, hiszen nem kapott semmit. Az idei E3 óta hiába vetettük teljes bizalmunkat egy őszi megjelenésbe, a programozó bácsik másképpen gondolták (esetleg a piaci érdekek is :-). Amikor Todd Hollenshead, az id legfőbb embere augusztus elején kiszivárogtatta, hogy az Enemy Territory nem mint kiegészítő, hanem teljesen különálló formában fog megjelenni, hirtelen nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. Amit várni lehetett, az bekövetkezett, azaz: nincs készen. Ami pedig a pozitív oldala, hogy bizony egy nagyon korrekt játék képe kezdett kibontakozni a közzétett információkban. Hogy mindenki számára kibontakozzon, úgy gondoltuk, nem árt egy bemutató a fejlesztés jelenlegi állásáról.

Az Enemy Territory fő tulajdonságait három nagy részbe lehet belegyömöszölni. Újfajta egyjátékos és többjátékos módok, valamint botok (azaz számítógép által irányított játékosok) megjelenése. 1942-ben vagyunk – igen, még az RtCW története előtt. Első feladatunk pedig nem más, mint az egyik szuperkémünket – aki nem megvetendő módon még jól is néz ki – kell kimentenünk a megszállt Franciaországból. Agent 2 (így hívják a kis aranyost) ez idáig nem a tengerparton sütkérezett, hanem rengeteg információt gyűjtött össze a nácik szuperfegyveréről, ami simán képes arra, hogy megsemmisítse a szövetséges légierőt. Opps, gondolták az OSA-nál, és a mi kis csapatunkat küldték, hogy segítsük ki a csajszit. Természetesen csak a helyszínen derül ki, hogy további teendőink is lesznek, ha végére akarunk járni az ügynek. Hajrá!

A „mi kis csapatunk" sem rossz megfogalmazás volt, ugyanis a fejlesztők úgy látták jónak, hogy ne egyedül kelljen szembeszállnunk az ötezer nácival, hanem megadják az esélyt, és máris hat víg katona vág neki a feladatok teljesítésének. Mindegyikük egy-egy specialista, így számtalan különböző dolgot tudunk véghezvinni: gyógyítás, aknarakás, uniformis elcsórása, stb. Legjobb, ha gyorsan a Commandos-ra gondolunk, legalábbis e tekintetben. Blatzkowicz, azaz mi alakítjuk a parancsnokot.
Mivel a játék alapszerkezete jelentősen eltér az eddigiektől, ezért a felhasználói felületet is át kellett szabni. Nem mondom, hogy a bal felső sarokban elhelyezett undorító szürkés-fehér státuszjelző nagyon tetszene, de a célnak biztosan megfelel többjátékos módban. Egyjátékos módnál természetszerűleg nekünk kell irányítani az emberinket. Ezt a lehető legegyszerűbbre igyekeznek megtervezni, azaz elég kiválasztanunk katonánkat, majd rábökni a célpontra, és ő máris elindul, hogy csináljon vele valamit. Jobb esetben azt, amire gondoltunk. Egy sokgombos egérrel felszerelkezve nem is kell nagyon össze-vissza zongorázni a billentyűzeten. A puding próbája az evés, de anno a voice chat-et is nagyszerűen megoldották a srácok, meg hát ezért találták fel a scripteket is.

Helyszínek tekintetében igyekeznek a lehető legszélesebb tartományt felölelni a készítők. Ellátogatunk Észak-Afrika sivatagos területeire, közelebbről Egyiptomba, ha pedig már melegünk lenne, akkor lehűt minket a Skandináv-félsziget forrónak cseppet sem nevezhető éghajlata. Ennek örömére a Quake-motorból újabb időjárási effekteket préseltek ki valahogy, a havazás és az eső még szebb formában jelenik meg a szemünk előtt. Technikai szempontból további újdonságok is előkerülnek. A csontvázalapú mozgásrendszer egy teljes átdolgozást kapott, csakúgy, mint a fegyverek fizikája. Ezúttal nagyobb gondot fordítanak a pályák apróbb részleteire is. Igen-igen, valószínűleg ismét csak izmosabbra kell cserélnünk aktuális videokártyánkat.

Az egyjátékos módok ilyen irányú fejlődése önmagában még nem tenné ennyire érdeklődővé a wolfit szerető közönséget. Miután huszonötször végigtoltuk, figyelmünk úgyis a játék nagy erőssége felé fordul, azaz a szövetségesek és a nácik örök csatájához. E tekintetben egy nagyon figyelemreméltó újítást vezetnek be, ugyanis a játék során tapasztalati pontokat kapunk, aminek függvényében különböző előnyökhöz jut karakterünk: új fegyvereket használhatunk (nehézfegyvereket is), a nehézfegyverekkel is normál sebességgel rohangálhatunk, vagy esetleg speciális képességek birtokába jutunk. Mindezt természetesen felesleges lenne bevezetni egyetlen, 8-10 perces játékra, hiszen mire kamatoztatni tudnánk új tudásunkat, már vége a menetnek. Ezt elkerülendő lehetőség lesz küldetéssorozatot játszani még többjátékos módban is! Így akár egy órácskát is eltölthetünk csupán egy ilyen sorozat végigjátszásával. Izgató megoldás! Ami még szebb az egészben, hogy mindezt akár 60 arc is tolhatja együtt egy szerveren. Hogy ne legyen káosz a parancsok osztogatása során ilyen játékos számnál sem, ezért lehetőség lesz max. hatfős kisebb szakaszokat létrehozni csapaton belül is. Ezeknek a kis csapatoknak a tagjai képesek lesznek csak csapaton belül beszélni, valamint a parancsnok speciális jeleket hagyhat számukra a térképen. Ezzel azt hiszem, át kell majd szerveznünk a jelenlegi csapatok felépítését, legalábbis akkor, ha valaki ki szeretné használni ezeket a pluszokat is. Mivel jelenleg éppen a hat fős csapatok számítanak alapnak, így gond nélkül lehet majd 2-2 csapatnak összemérnie az erejét a függetlenségük viszonylagos megőrzése mellett.

A harmadik nagyszerű újítás, ami nagyon hiányzott eddig, a botok bevezetése. Biztos vagyok benne, hogy már mindenki járt úgy, hogy szeretett volna egy jót játszani kedvenc pályáján, de vagy nem volt senki éppen a neten (pl. reggel ötkor), vagy nem volt net, vagy egyszerűen csak beach-en akartak játszani a csúnya arcok. Ilyen esetben csak nézelődhettünk a tök üres pályán. Ennek most vége, hiszen nagy hangsúlyt fektetnek a számítógép intelligenciájára. Ezen nagyon nem kell meglepődnünk, hiszen az egyjátékos mód éppen erre épül. Így a fent említett módokat bármikor előcsalogathatjuk gépünkből olyan szintű ellenfelekkel szemben, amik éppen megfelelőek számunkra. Gyakorlásnak is nagyszerűek ezek a mókák.

Mindezeken kívül a játék most már alapból tartalmazza a Punk Buster nevezetű anticheat programot, ami megvéd minket az esetleges csalókkal szemben. A szerver adminisztrátora beállíthatja azokat a paramétereket, amiken belül kell lennie a kliens játék-konfigurációjának. Hasonlóan beépítve kapjuk a profi játékosok kedvenc módját, az OSP-t, aminek segítségével lényegesen egyszerűbben vezényelhetők le az egyes meccsek. Mindezek tetejébe a már négy éve nyúzott hálózati kód is újabb optimalizálást kap.

Most már csak az a kérdés, hogy mikor jutunk hozzá eme sok jósághoz. Nem mostanában. Mivel a projekt ilyen nagy változáson ment keresztül, valamint az Activision, Gray Matter, id Software, Mad Doc és Splash Damage csapatok tagjai is teljesen maximalisták, ezért nagystílűen a jövő év első vagy második negyedévét jelölték meg. Külön poén, hogy az említett csapatok Ausztráliában, Londonban és az USA-ban találhatóak, így aztán, ha konzultációra kerül a sor, akkor kellemes kis időeltolódással kell szembenézniük. Addig sem kell keseregnünk, mert jó szokásuknak megfelelően a jövő év elején egy többjátékos teszttel kell boldogan szembenéznünk, amiben a hálózati kódot, valamint a csapategyensúlyokat kell tesztelnünk. Addig is: GG, HF, GL és persze RK :)

Ch00ler

OSP

A meglehetősen érdekes nevű Orange Smoothie Production csapat története sem tegnap kezdődött. Gyökereik egészen a Quake 2-ig vezethetők vissza. Az alapító tagok mind-mind a Kansasi Egyetem lelkes tagjai voltak, és persze nagyszerű kvékerek. Elég csak KillCreek és Entropy nevét említenem. Mivel elég szegényesnek találták a felhasználói felületet annak ellenére, hogy a Quake-motor rengeteg mindent tudott, így nekiláttak ezt saját kedvükre átalakítani. Így született meg az első OSP mód Q2 alá. Valamint nekik köszönhetjük a King of the Hill módot is. Azóta természetesen folytatták ügyködésüket, és Quake3 alá is megjelentették a kiegészítést. Nem kerülhette el a sorsát a Wolfenstein sem, bár ez a változat még koránt sincs kész, hiszen a 0.82-es verziónál tartanak. Hogy mit kapunk már ebben az állapotában is? Teljes adminisztrátori irányítást meccsek alatt, konfigurálható szavazórendszert, spectator-ok kizárását, szünet lehetősége meccs közben, valamint kiterjesztett üzeneteket meccs közben, amik jelentősen megkönnyítik a csapatmunkát. Mindezeken felül egyéni- illetve csapatstatisztikát is lekérhetünk az egyes meccsek után. Profi munka, profi játékosoknak. Csak így tovább.

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Fejlesztő: Diversions Entertainment **Kiadó:** még nincs **Megjelenés:** 2003.

A One Must Fall név hallatán a cikkíró előbányássza majd 6 éves emlékeit a PC-k hőskorából, amikor a Pentium I-es még az álomkategóriás gépek sorába tartozott, amikor a Megahertz számok éppen hogy alulról súrolták a három számjegyet, és a verekedős játékok a reneszánszukat élték. Ekkor történt az, hogy a Mortal Kombat sikerén felbuzdulva egyre-másra jelentek meg a különböző bunyós játékok – csakúgy, mint az OMF 2097, amely a közeli jövőbe kalauzolva bennünket a robotok bőrébe bújtatva engedte játszani a deli játékost. A megvalósítás természetesen 2D-s volt, a grafika pedig még mai szemmel nézve sem nevezhető rondának, így igen nagy érdeklődéssel vártuk, hogy az eredeti játékot készítő cég mit tud majd felmutatni a folytatásban.

A Diversions csapata – nem meglepően – szerette volna kihasználni a 2002-es év adottságait és játéktrendjeit, így nem állunk messze a valóságtól, ha azt állítjuk: a Battlegrounds lesz minden idők első olyan verekedős játéka, mely Interneten is játszható lesz majd. Persze megijedni nem kell: szóló mód is helyet kap a programban, nem is akármilyen választható karakterarzenállal... De ne szaladjunk ennyire előre, először nézzük, mit is kell tudnunk a körítésről. Ha emlékezetem nem csal, az eredeti történet valami olyasmi volt, hogy egy nagyvállalat holmi elektronikus versenyt hirdet, ahol a robotok bőrébe humán meghajtással működő szerves szerkezeteket (vagyis embereket) ültettek. Aztán, hogy ez miként alakul a továbbiakban, arról sajnos nem tudlak tájékoztatni titeket, hiszen a nálam landolt korai bétából a történetvonal még úgy, ahogy volt, hiányzott, de hát valószínűsíthetően kitört egyfajta lázadás, elszabadult a pokol – és minden robot mindenki ellen kezdett harcolni.

Azért is fontos, hogy robotok *ÉS* emberek a játék főszereplői – mert mindjárt két karakterválasztó képernyővel is találkozhatunk a csaták elindítása előtt. Az egyiken a fő karakterünket kell kiválasztanunk, ami a történet szempontjából lesz érdekes, a másik pedig csak egy eszköz – egy robot, amit használunk az ellenfeleink legyőzésére. Mint olyan, ezeknek a vasaknak tulajdonságaik lesznek: gyorsaság, hatékonyság, sérülékenység – csupa különböző adottság, melyek kiegyenlítve oszlanak majd meg a számtalan robot között. A pályák felépítése némiképp eltér a szabványos 3D-s arénáktól, mert kiterjedésük jóval nagyobb, mint ahogyan azt bármilyen bunyós játékban láthattuk – köszönhetően talán annak, hogy nem csupán 1 az 1 elleni harcot vívhatunk.

A játékmódok és lehetőségeink nem igazán lettek túlragozva: ha verekedni akarsz, mindösszesen azt kell eldöntened, hogy gép ellen vagy Interneten, illetve helyi hálón óhajtod-e megtenni, és máris indulhat a küzdelem. A program grafikai része nekem egy kicsit sántított első ránézésre, még akkor is, ha csak korai tesztverzióról van szó, túlontúl kopárnak hatott az arénák körüli rész. Bár ügyes trükkökkel igyekeztek ezt a látszatot elrejteni, például a sivatagnál a messzibe vesző homoktengerrel, vagy egy másik pályán növényekkel benőtt fallal körülvéve – de ez a lényegen nem változtat: túl kevés a memória ahhoz, hogy a sávszélességgel karöltve még ezzel is meg kelljen birkóznia, ha Internetes játékra kerül sor. Itt esett le: ez elsődlegesen nem single player módra lett tervezve, tehát kár is fanyalognunk. Egyszerű netes csihi-puhi lesz ez – bár kétség kívül 5 perces feszültséglevezetőnek tökéletes... Ehhez egyébként a pályán elrejtett segédeszközök (rakéták, légitámadás, ugrató platformok) nyújtanak majd további segítséget. A menetek egyébként a beállítástól függően nagyjából az utolsó ellenfél ledózereléséig mennek.

A kezelés volt a másik, amin finoman szólva is meghökkentem. A kurzorbillentyűkön kívül, amik a kívánt irányba navigálják hősünket, nem álltak más gombok rendelkezésre, mint egyetlen szem ugrás és guggolás, valamint egy gomb a bal kéz illetve jobb kéz használatára. Próbálkoztam ugyan különböző kombinációk előhozásával, de vagy olyan mélyre rejtették őket, hogy szerény képességeim nem tudták kihozni a játékból, vagy pedig egyáltalán nem is voltak benne. Mindösszesen egy 3 hit kombót sikerült kierőszakolnom a játékból, azt is úgy, hogy egymás után bal-jobb-bal kombinációval a padlóra küldtem az ellenfelet.

Konklúzióként annyit tudnék elmondani, hogy rajtam kívül kevés ember van, aki nagyra értékeli a verekedős játékokat, valamint szeret is játszani velük, de ez a játék a jelenlegi állapotában nem más, mint egy hajdan volt játékstílus kicsúfolása, és pénzhajhászat az ezredforduló után az Internet segítségével. És ez nem jó...

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

HOMEPLANET

Fejlesztő: Revolt Games **Kiadó:** Russobit-M **Megjelenés:** 2003. I. negyedév

Az elcsendesedett Wing Commander, X-Wing és a Freespace széria után az űrszimulátorok kora letűnni látszott, de van még remény... Majd az utolsó pillanatban, de az elárvult műfajnak köszönhetően igencsak lelkesen fogadott „nem publikus”, bétatesztnek is beillő demót prezentált a szerkesztőségünknek a Russobit-M kiadó égisze alatt működő új keletű moszkvai csapat, a Revolt. A terítékre került űrszimulátor legfőbb érdekessége, hogy egy olyan FPS-re építkezik a történet, amely még meg sem jelent (majd a Homeplanet után), ugyanis a fejlesztők a Neuro-ra keresztelt „egyedül hentelek” típusú cyberpunk eposzban mutatják majd be az előzményeket.

Történeti felvezetésnek, némi zanzásítás után, elégedjetek meg annyival, hogy a Klouto bolygón élő 27 klán közül a legkisebb, a *Troiden* elkezdte kapargatni a „gesztenyét”. Az általuk kifejlesztett bio-implant, amellyel az agyműködés serkenthető, és az azt viselő emberek ellenőrizhetővé válnak – rosszul sült el. A bedilizett osztag felett a klánvezér elvesztette az irányítást, és történt „néhány” baleset. A felperzselt városok láttán az addig szembenálló klánok összefogtak, ergo a Troidennek menekülnie kell, és itt jövünk mi a képbe: vadászpilótaként az lesz a dolgunk, hogy védjük meg a klánt, amíg az új bolygót, új életteret keres a végtelen űrben.

Az első lelkes felhördüléseket már a kezdeti stádiumú képek láttán elkönyvelhette Oleg Petrov *FLYM* néven futó erőforrása, és azt kell mondjam, nem ok nélkül. A Haegemoniát idéző látványos körítés – csillagködök, bolygók – mellett a Mikhail Zubrik (designer) fantáziáját dicsérő hadihajók tökéletes összhangot alkotnak. A hordozók, csatahajók, cirkálók arányait tökéletesen eltalálták, tisztán és részletesen látszanak a dokkolónyílások, az érzékelők és a különféle fegyverek. A mesterséges gravitációt fenntartó forgás – a nagyobb hajók középső „hengerén” – sokat dob a hangulaton. A főszerep persze a vadászoké, azaz a miénk, és az első meglepő dolog, hogy a sokat hangoztatott newtoni fizika ebben a szimulátorban tényleg jelen van. A 3 tengely körüli forgolódáshoz külön-külön hajtóműveket illetve fúvókákat használnak a hajók, az ütközéseket hajszálpontosan detektálja a rendszer, és a robbanások minden irányba terjednek (a hangokról se feledkezzünk meg, elvégre ki akar „süket” szimulátorban ülni?). A *„dogfight”* hajszálnyit nehezebb, mint eddig bárhol máshol, vagy inkább furcsább, az apró vadászok ugyanis lehetetlen szögekben suhannak el a lassú, ám annál látványosabb sorozatokat köpködő energiafegyverek elől. Az *„Inertial”* funkció a ludas, ő az oka a furcsa manővereknek, ezzel ugyanis a hajó (a mi hajónk is) képes egy tengely mentén előrehaladni úgy, hogy közben bármerre elfordulhat.

A Freespace2 sémáját követő „nem mindegy, kinek segítesz” elágazásokkal tarkított sztori, a küldetések után kapott kreditből szabadon fejleszthető fegyverzet és alrendszerek számos RPG-ismérvet hordoznak, a legmeglepőbb azonban, hogy a ranglétrán előretörve nemcsak a számozott menükkel irányíthatod a szakaszodat, de point&click rendszerű (RTS stílusú) taktikai térképet is igénybe lehet venni. A végleges verzióban hat egyszemélyes gépre – fighter, interceptor, bomber, assault fighter osztályokban – akaszthatod ki a foglalt táblát, egy látványos, igényesen tálalt szimulációban, amihez, úgy tűnik, kötelező lesz beszerezni a Neuro-t is...

Tika

AMI KIMARADT...

Az AI jelenlegi állapotában még elég sok a *„karambol”*, de ez egyrészt hozzátartozik a robosztusabb vadászok taktikájához, másrészt javítva lesz. A hadihajók között felbukkan majd egy elektronikus hadviselésre tervezett fajta, amely segíthet a nagyobb hajók leküzdésében. Az egyszemélyes harci gépeken az elsődleges (energia) és a másodlagos (rakéta, bomba) fegyverzet mellett az alrendszereket is fejleszthetjük, amolyan mech stílusban. Az üldöző, bosszúszomjas klán-harcosokon kívül a kalózokkal vagy a Konföderációval (Földi erők) kell ellenségként számolnunk, utóbbiaknál a cselekedeteink függvényében alakul a viszony.
Multiplayer-t maximum add-on formájában terveznek, tehát erre ne nagyon számítsatok, viszont egy mission editor-t mellékelnek, ami azért a single-ös szálat rendesen megtámogatja.

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MARCH! OFFWORLD RECON

Fejlesztő: HBM **Kiadó:** Buka Entertainment **Megjelenés:** 2002. december

November vége felé járt már az idő, amikor egy egész rendes kis csomag érkezett szerkesztőségünkbe az egyik legnagyobb orosz forgalmazótól, a Buka Entertainmenttől. A sok jóság között találtunk rá a March! Offworld Recon című játékuk játszható pre-béta változatára. Nem csodálkoznék azon, hogy ha nem hallottatok volna még erről az FPS játékról, hiszen az orosz fejlesztéseknek nálunk nincs valami nagy reklámja. Ennek ellenére érdemes velük foglalkoznunk, mivel számos érdekes és egyedi ötletet felvonultató játék akad közöttük. Nézzük meg, mit is alkottak a HBM fejlesztőcsapat tagjai az elmúlt másfél évben.

A játék maga egy arcade stílusú, első személyű nézetet alkalmazó akciójáték. Az arcade stílus tulajdonképpen azt takarja, hogy nagyon észbeli teendőkre nem lesz szükségünk, csupán az ügyességünk és helyzetfelismerő készségünk lesz igazán letesztelve. Ilyen játék többek között a Doom-sorozat is, melyet azért is említek, mivel a fejlesztők reményei szerint éppen a Doomot kedvelő játékosok fognak ráharapni erre a témára. Bár ez lehet kisebb reklámfogás is, hiszen a Doomot mindenki szereti. Igaz?!?

A program történetének háttere meglehetősen sablonosra sikerült, de ez talán betudható a játékjellegnek is, hiszen nagyon nincs szükségünk különösebb motiváltságra. A szokásosnak mondható módon az emberiség egyszer csak elkezdi túl kicsinek érezni a Földet, és hol kezdene máshol terraformálni, mint a hasonló adottságokkal rendelkező Mars felszínén? Azonban a dolgok valahogy nem jönnek össze, és mivel a legtöbb gép különös módon felmondja a szolgálatot, ezért megunják a dolgot, és szépen továbbállnak. A félig kész objektumok, a különböző kutatólaborok pedig ott maradnak elhagyatva a bolygón. Telik-múlik az idő, és a Mars körül keringő műholdak egyszerre kifekszenek, ami több mint roppant gyanús. Valamint az is érdekes, hogy vajon kik építették fel a legutolsó képeken látható böszme nagy komplexumokat? Mindezek kivizsgálására küldenek egy hadihajót, amin a kor legmodernebb harci robotjai kaptak helyet…

Kb. ennyi az alaptörténet. A mi feladatunk a harci robotok irányítása, méghozzá úgy, hogy közvetlenül az egyiket kezeljük, míg a többinek parancsokat oszthatunk. A parancsok nem valami komplexek, és leginkább a csapat alakzatára vonatkoznak, de akár külön-külön is elszórakozhatunk a négy robot bármelyikével. Sőt, még a „Tüzet szüntess!" parancs is létezik, bár nem tudom, hogy miért lenne erre szükség, amikor a játék lényege éppen az, hogy a lehető legtöbb ellenséget szétlőjük. Mindemellett nagyon nem lesz szükségünk irányítgatásra, mert leggyakoribb szerepük kimerül abban az egyszerű tényben, hogy fedezéktüzet szolgáltatnak számunkra. Ha elhaláloznánk, azaz az általunk irányított robot apró darabokra hullik, a sorban következő robot irányítását vesszük át. Nem nehéz kitalálni, hogy egy küldetés alkalmával összesen öt lehetőségünk van, hogy sikeresen teljesítsük azt. Ha már a küldetéseknél tartok: a lemezen található információ alapján összesen hét nagyobb küldetés, helyszín áll majd rendelkezésünkre, hogy kitombolhassuk magunkat. A tesztelt verzióban ebből hatot lehetett elérni. A problémám nem is a küldetések tartalmával volt, mivel ezek tulajdonképpen megfelelnek egy arcade típusú játéktól elvárhatókkal, hanem a pályák szerkesztésével. Az első néhány helyszín rettenetesen el van nagyolva. Igen, talán ez illik a széles folyosókra és a berendezések nélküli marha nagy termekre. Ennek megfelelően a grafika sem itt csillogtatja meg azt, amire elvileg képes. A pályák szerkesztése pedig annyira egyszerű és

unalmas, hogy már alig vártam, hogy a teljesen szimmetrikus (!) bázist magam mögött tudhassam. Hiába próbáltam megérteni, hogy miért van az emberiségnek szüksége egy olyan bázisra a Marson, aminek méretei kb. 5-ször akkorák, mint egy normál ember, valamint azt, hogy miért is kell minden folyosónak kétszer szerepelni a szimmetria miatt. Ez biztos költségkímélő módszer egy távoli bolygón felépítendő kisebb bázis esetében. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, de legalább Doom-szintű és kidolgozottságú pályákat vártam, főleg azután, hogy ezzel a sorozattal hasonlították össze a játékot. Szerencsére a későbbiekben a berendezések szerénysége valamelyest javul, és végül már egész pofás pályákat kapunk, de még itt sem éreztem azt, hogy a készítők a megfelelő kidolgozottságra törekedtek volna. Ha pozitívan akarok hozzáállni a dolgokhoz, akkor még reménykedem benne, hogy a végleges játékban ezt a hibát részben pótolják. Ha pedig negatívan, akkor… jobb, ha nem is mondok semmi többet.

Ellenfeleink között számos mechanikus szörnyeteget találunk, melyekről szintén felemás vélemény alakult ki bennem. Egyrészt előfordulásuk változatos, képességeik úgyszintén. Kedvencem a kis kék golyócskákat szóró modell volt, ami tulajdonképpen nem is sebez rajtunk, csak megzavarja robotunk érzékelőit, így a képernyő furcsán hullámzani kezd, közben pedig magatehetetlenül tűrnünk kell, hogy többi ellenfelünk nyugodtan célozhat ránk. Számos más kombinációval találkoztam, amik szintén ilyen jól sikerültek. Nem lehet mondani, hogy megkönnyítették volna számunkra a játékmenetet, de ez így is van rendjén, kell a kihívás. A korábban említett nagy bolyongások közepette főleg. Az ellenfelek egyetlen problémája, hogy teljesen idióták. Magyarul csak állnak és néznek, általában addig, amíg el nem kezdjük őket lőni. Ezt magyarázhatjuk pl. az egyes robotok érzékelőinek változatosságával, pedig csak arról van szó, hogy az AI nem áll a csúcson. Ez abban is megnyilvánul, hogy soha nem kapunk semmiféle váratlan reakciót cselekedeteinkre. A robotok mindig ugyanúgy reagálnak, teljesen egyféleképpen. High-tech harci robotoktól mást várna az ember. Csapatszintű mozgás és támadás sem jellemző rájuk.

A játéknak viszont akad egy olyan része is, ami maradéktalanul tetszett. Ez szerencsére a latba nagyon sokat nyomó fegyverfelszerelés. Egyetlen ötleten alapul az egész, azonban ezt rendkívül jól megvalósították. Az alapötlet, hogy robotunk nem cipel magával háromvagonnyi különböző fegyvert, csupán egy alapkonstrukciót. Ezen kezdetben egy forgócsöves gépágyú kapott helyet. Ezt tudjuk felfejleszteni oly módon, hogy megtaláljuk a további fegyverek alkatrészeit. Ekkor nem az egész fegyver kerül cserére, csupán a kiegészítő rész kerül fel a megfelelő helyre. Így az erősebb gépágyúnál egyszerűen egy újabb cső kerül fel, stb. Ami még jobb poén, hogy a másodlagos fegyverek is mint kiegészítők kerülnek rá az alapcuccra. Így teljesen máshogy néz ki egy gránátvető, mint egy rakétavető. Plusz még ezekhez jön hozzá az a hatféle különleges kiegészítő, ami az éppen aktuális fegyverünk erejét, gyorsaságát, hatását változtatja meg. Így ha lőni támad kedvünk, rengeteg változatban lesz erre lehetőségünk. Természetesen ezeket először össze kell gyűjteni, valamint az sem mellékes, hogy a lőszer az alap gépágyút kivéve korlátozott, így még takarékoskodnunk is kell a nagy öldöklések közepette. Végül meg szeretném jegyezni, hogy a gránátvető valamiért nagyon-nagyon hasonlít arra, amit a Quake-ben már láthattunk…

Audiovizuális szemszögből vizsgálódva nagyon nagy meglepetésekkel nem találkoztam. A játék egy bérbevett LithTech grafikai motort használ. Valószínűleg nem a legerősebbet, de ez tulajdonképpen teljesen mindegy, mivel még ennek a verziónak a tudományát sem használja ki a program. Ez nem jelenti azt, hogy különösebb problémák lennének a kinézettel, csak arra utaltam, hogy a játék beharangozójában említett lélegzetelállító grafikát valahogy nem vettem észre. Különösen akkor nem, ha a hasonló grafikai motorral működő játékokkal vetjük össze, pl. N.O.L.F.2. Hanghatások terén már egy fokkal jobb a helyzet. Külön tetszett a hangulathoz jól illeszkedő metálos hangzású háttérzene, melyeket egy mp3 lejátszóval is el tudunk érni oprendszerünk alól. A fegyverek hangjai jól illeszkednek a típushoz, ezzel nem volt semmi probléma. Többjátékos mód is szerepel a választékban. Ez egyelőre csak a legalapvetőbb elemeket tartalmazza: free for all, deathmatch és team deathmatch. A későbbiekben CTF kiegészítésre és egy, az egyjátékos módhoz hasonlító változatra is számítani lehet.

Ha össze akarjuk foglalni az eddigieket, akkor egy nagyon felemás vélemény alakul ki. A March! Offworld Recon számos elementáris hibával rendelkezik, ugyanakkor megvan benne a lehetőség, hogy jót játsszunk vele. Hogy ki melyiket látja meg benne, az már csak a személyes beállítottságunktól függ. Véleményem szerint a végső verzió a középszerű kategória felsőbb részébe fog majd tartozni attól függően, hogy mennyit sikerül még javítani a jelenlegi helyzeten. De elsősorban azoknak ajánlom, akiknek bejön a Red Faction hangulata az itt ismertetett hiányosságok ellenére is. A megjelenés egyelőre nem ismeretes.

Ch00ler

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MIDNIGHT NOWHERE

Fejlesztő: Sarturn+ **Kiadó:** Buka Entertainment **Megjelenés:** 2003. március

Valahogy nem voltam kíváncsi rá, hogy milyen az élet egy hullazsákban, de ezek a keménykötésű orosz fiúk kíméletlenül a nyakamba zúdították eme megrázó élményt. Szerencsére nem vagyok ijedős fajta, és egy gyors rántással megszabadultam a kellemetlen és kényelmetlen öltözetemtől. Az eredmény – minden kellemessége ellenére – hátborzongató volt, hiszen rá kellett jönnöm, hogy nemcsak nekem, de három másik sorstársamnak is a hullazsák merev, levegőtlen klímája jutott... csak ők már sosem fognak oly szabadon járkálni, mint én. Végignéztem a hűtőkamra lehangoló berendezésén, és megpróbáltam rájönni, hogyan kerültem ide... de semmi sem jutott az eszembe.

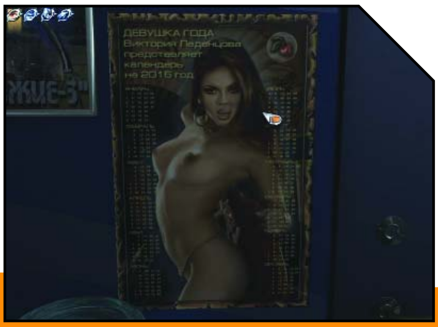
Ahogy a kezembe vettem a Buka Entertainment újabb kalandjátékát, egy kicsit elfogott az izgalom. Az oroszországi játékfejlesztők évekkel ezelőtt első ízben a Rage of Mages-zel örvendeztettek meg, ami igencsak belopta magát szívembe. Azután sorra jöttek az orosz fejlesztésű jó vagy kevésbé jó játékok, és egy igen pozitív vélemény alakult ki bennem az ottani munkáról. Persze az eddigi próbálkozások korántsem a most kiadásra kerülő horror-kalandjáték kategóriába tartoztak, de bíztam benne, hogy keleti ismerőseinkben most sem fogok csalódni.

Már az elején le kell szögeznem, hogy nem a megszokott, angol kiadást volt alkalmam tesztelni, hanem egy hamisítatlan, eredeti orosz csodát – abból sem a végleges verziót. Ebben az egészben nem is az volt a rémisztő, hogy minden fontos mondanivalót orosz nyelven nyögött a hangszóróm (hiszen a hozzá tartozó felirat megjelent angolul is a monitoromon), hanem az, hogy a játékban előforduló, és a továbbjutáshoz szükséges jelszavakat orosz karakterekkel kellett begépelnem. Az elején még próbálkoztam vele, azután szép lassan feladtam, hiszen a néhány órás játék sem töltött el kitörő lelkesedéssel.

Persze mielőtt bárki a véleményemre alapozva visszautasítaná a játékot, megpróbálom elővenni objektivitásomat, és összevetni a pozitívumokat a negatívumokkal. Az a néhány óra, melyet az egér markolászásával töltöttem, kevésbé volt izgalmas, mint egy brazil szappanopera, ugyanakkor még mindig nagyobb izgalommal töltött el, mint egy felajzott nagymama látványa.

Első elismerésem azt a karórával egyesített orvosi műszert illeti, ami menü gyanánt foglalta el a bejelentkező képernyőt. Kijelzője nem az időt, a vérnyomást vagy testhőmérsékletet mutatta, hanem a játékhoz kapcsolódó load, save, new game, exit és options pontokat, melyek a játék közben minden *ESC* lenyomásánál elénk ugrottak. Ötletes és hangulatos találmány, főleg a kezdeti játéktér kórházi helyszíneit figyelembe véve.

A játék kezdete is megérdemel egy apró fejbólintást, hiszen egy hullazsák melegébe varázsolni a játékost igen megindító felismeréshez vezethet: meghaltam és feltámadtam. Persze ez csak feltételezés, hiszen a próbatételek kezdetén még fogalmunk sincs róla, hogy miért a hűtőkamra a kalandjaink kezdete, és egyáltalán hogyan kerültünk oda. Csupán annyi világos a számunkra, hogy valami na-



gyon rossz történt a városban: egy mániákus gyilkos szaladgál szabadon, és sorra mészárolja az embereket. Már a rendőrség és a katonaság is kivonult teljes fegyverzetben, mégis egyre kevesebb a remény a rém elfogására. De vajon ki ő… és egyáltalán ki vagyok én? Az ilyen kérdések megválaszolása a játék végére marad, és számíthatunk rá, hogy nagy durranás lesz.

A játék kezelőfelülete igen egyszerű, a képernyő tetején megtalálható a ’megvizsgál’, a ’beszél’, a ’felvesz’ és a ’használ’ ikon, a jobb egérgomb kattintására pedig egy felugró ablakban láthatjuk az eszközöket, melyeket utunk során magunkévá tettünk. Minden cselekvéstípusnál megváltozik a kurzor képe, így felváltva láthatunk szemet, markoló kezet és gombot nyomó ujjat a kurzorunk helyén. Érdemes megemlíteni (aki esetleg még nem látott ilyen játékot), hogy ha egy tárgyat megvizsgálunk (a ’megvizsgál’ ikon segítségével), és ezután átváltunk ’használ’ módba, akkor a vizsgált tárgy rögtön hozzáilleszthető egy, az inventory-ban található hozzá tartozó tárgyhoz. (Például a zseblámpába belehelyezhetők az elemek, ezáltal nem botlunk bele a fekvő hullába.) Sajnos játék közben nem mindig volt egyértelmű, hogy melyik gombot kell használnom – nem beszélve arról, hogy egy-egy cselekvés sikeres végrehajtásához többször is végig kellett egerésznem a képernyőt. Ez kezdetben igen fárasztó volt, később inkább unalmas lett.

A grafikai megvalósítást elnagyolták, a felbontást és a megjelenített helyszíneket túl egyszerűnek láttam, ugyanakkor az apró hibák ellenére is ügyesen adták meg a fejlesztők az alaphangulatot. A játék kezdetekor megismert kórház nem egy valós, mai világban álló gyógyászati intézmény, hanem egy jövőbeli, kísérleti kutatásokkal foglalkozó laboratórium. Több olyan tárgy is a kezembe került, melyek legfeljebb a jövőben létezhetnek, ilyenek voltak például a filmkazetták, melyek sem a DVD lemezre, sem a VHS kazettára nem hasonlítottak. (Érdekes volt azonban egy floppy lemezt kézbe venni.) Az elszórtan megtalálható újságokban és könyvekben szereplő dátumok is egyértelműen kifejezték a futurisztikus elképzelést, személy szerint a kedvencem a „Windows 2015” című kiadvány, mely az operációs rendszer legújabb változatának sajátosságaival és a 2018-as hibajavításokkal foglalkozik.

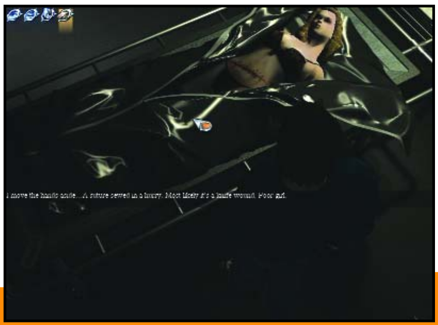
Visszatérve a grafikára, engem leginkább a karakter mozgása zavart: az általunk irányított figura lassan, kimérten, szögletesen, összességében kissé idegenül mozgott. Sajnos nem egy alkalommal eltakarta az előtte lévő és igen fontos tárgyakat, ami miatt többször is bele kellett lapoznom a mellékelt angol nyelvű kézikönyvbe. Ez sajnos nemcsak a karakterre volt jellemző, találkoztam olyan helyszínekkel is, ahol takarásban volt a továbbjutáshoz szükséges objektum.

A grafikai gyengeség ellenére a játéktér változatosnak tűnt, a nagyrészt megtalálható felfordulás, a dulakodás nyomai, a vérfoltok, a szerteszét heverő orvosi műszerek és a mindenhol megtalálható hullák (leginkább meglékelve) hozzájárulnak ahhoz, hogy a félelmetes és titokzatos események felkutatása közben borzongjak egy kicsit. A humorra sem lehet panaszunk, a falakon lógó, eltorzított fejű férfiak, a meztelen lányok, karakterünk alkalmankénti beszólásai és a halott nővérke vibrátora (melyből egy elemet kell kiszednünk) jókedvre tudja deríteni a fáradt játékost. Nem szabad megfeledkeznünk a szexipar nyomtatott termékeiről sem, melyek igen kedveltek lehettek a labor dolgozói számára, hiszen alig találtam olyan szobát, ahol ne lettek volna jelen.

A hanghatások is megérdemelnek egy külön bekezdést, hiszen a hangok és a zenei aláfestés volt az, ami tovább erősítette a horrorisztikus hangulatot. Ahogy egy thrillerhez illik, a zene egyszerű, ugyanakkor hátborzongató és magával ragadó, nem engedi a játékost kizökkenni a játék világából.
A hanghatások is megfelelőek a játékban, bár hősünk kellemes hangjának élvezetét beárnyékolta az orosz szöveg ismeretlensége.

Mindent összevetve hiába volt az izgalmas kezdet, és hiába fogott meg a játék hangulata, mégsem hiszem, hogy valaha újra előveszem. A hibák persze kijavíthatók, és valószínűleg az általam nem látott helyszínek is tartogathatnak meglepetéseket, de ha választani lehet, akkor maradok inkább az Alone-sorozatnál…

Midas



CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

POST MORTEM

Fejlesztő: Microids **Kiadó:** Microids **Megjelenés:** 2003. március

Párizs, az 1920-as évek. A városra sötét éj leple borul. Épp mikor már elfogynának a színek, elnémulnának a hangok, és csak pár zörgő őszi levél törné meg a csendet, amint titkos táncra perdül a hűvös széllel – esni kezd. Először csak pár csepp koppan a macskaköves utakon, majd az ég, mint aki elfojtott indulatait engedi szabadjára, fényes villámcsapások közepette zúdítja bánatának összes könnyét a város utcáira. Az Orphée Hotel világító ablakai éber szemekként figyelik ezt a vészjósló időjárást, mintha csak tudnának valamit abból a szörnyűségből, ami ezután következik.

507-es szoba, Ruby és Regis Whyte önfeledten áldoznak a szerelem istenének, nem is gondolva arra, hogy bármi rossz történhet. Ekkor azonban kinyílik az ajtó, és egy maszkos idegen árnyéka vetül rájuk. Ez az utolsó kép, amit életükben láthattak, sőt talán még most is látják, beleégve a retinájukba mindörökre a halál után...

És van-e halál a halál után? A kalandjátékok halála után talán még élet is, hiszen temették már őket sokszor sokféleképpen, de mindig akadt egy The Longest Journey vagy egy Syberia, aminek a kopogtatására még szögezés előtt felnyitották a koporsó fedelét. Azért meg kell hagyni, ettől a néhány kivételtől eltekintve az utóbbi évek kalandjáték-reinkarnációi tömegével lelték azonnali halálukat egy eszmei Taigetoszon, mert nemigen voltak hűek az ősök nemesi vérvonalához. Hogy a Microids új játéka, a Post Mortem szerintem melyik csoporthoz tartozik, az a továbbiakban kiderül, bár a döntés mindenkinek önnön vérmérsékletére van bízva. Mindenesetre a Syberia készítői remekbeszabott első projektjükkel gondoskodtak arról, hogy újabb alkotásukat ne teljesen az ismeretlenség homályából kelljen a csúcs felé menedzselniük, de a hírnév átka, hogy a játékosok már a megjelenés előtt jó adag elvárással néztek a Post Mortem elébe, hisz a Syberia után bizony van minek megfelelni.

Kissé klisé! Hogy is mondjam, a kerettörténettől nem esett le az álam, sok vízcsapból folyt már hasonló. Egy különleges ügyekre specializálódott ex-magándetektív, Gus MacPherson, akit szakmai körökben csak a hírhedt „Spooky" néven emlegettek, pár éve New Yorkból Párizsba költözött, hogy ott visszavonulhasson, és festőként tengethesse mindennapjait. A múltja azonban itt is utoléri, és egy éjjelen váratlanul egy titokzatos nőszemély, Sophia Blake kopogtat az ajtaján, aki egy utolsó utáni megbízással látja el. Szeretné, ha Gus kiderítené a nővére és sógora brutális meggyilkolásának körülményeit, indítékát, és nem utolsósorban leleplezné a gyilkost. Az újdonsült művész úr először igen csak húzza a száját, fél megint a régi körforgásba keveredni, de Sophia ajánlata mégis elég meggyőző ahhoz, hogy ismét nagyítóra cserélje az ecsetet és a vásznat, és nekivágjon a titkokat rejtő párizsi éjszakának.

A Post Mortem nem követi a Syberia hagyományait külcsín tekintetében, hanem a Myst és utódjai babérjaira törve belső nézőpontos megjelenítést alkalmaz; előre renderelt hátterek előtt mozoghatunk, és a horizont 360 fokban nyílik meg számunkra.
A billentyűzetet akár ki is húzhatjuk játék közben, mert az egérről minden elérhető és irányítható. Személy szerint sosem voltam ezen megoldás híve, ugyanis az utóbbi években az Atlantis 2 vezetésével akadt jó pár olyan darab, ami eléggé kiábrándított a műfaj ezen alágából. Az utolsó találkozás óta azért eltelt pár év, és ez a stílus is átment egy-két előnyös változáson. Mikor magamhoz ragadtam Gus MacPherson irányítását, akkor ledöbbentett a részletesen kidolgozott, csodálatos grafika, így a kezdeti rossz szájíz hamar visszavett magából. Persze nem kellett neki sok idő, és máris kibújt a szög a zsákból, hiszen akármilyen gyönyörű is volt, ahogy a lakás falának repedései egyenként kivehetők a képernyőn, annyira lehangoló látványt nyújtott egy élettelen étterem, ahol a statiszták szoborrá dermedve ültek egy helyben, senki és semmi nem moccant, mintha egy festményben lépkedtem volna. A képi világ az idővel egyre többet veszít a varázsából, egy idő után nagyon nyomasztó, hogy állandó jelleggel sötét sikátorokban, füstös kocsmákban és kivilágítatlan hotelszobákban kell nyomozni.

A kalandjátékoknál a történeten kívül mindig elsődleges szempontnak tartottam a főhős és a

többi fontosabb mellékszereplő személyét, hiszen javarészt ezek határozzák meg a hangulatot. Gabriel Knight és George Stobart frappáns kommentárjai nagyon pikánsra tudtak fűszerezi egy-egy jelenetet a nevükkel fémjelzett darabokban, és persze a narrátor szerepe is meglehetősen jól állt nekik.
A Post Mortemnek csak egy kevésbé karakán főszereplővel sikerült felvérteznie magát, Gus MacPherson kaméleonként hasonul szürke ballonkabátjához, kalapjához és szemüvegéhez. A készítők többkevesebb sikerrel megpróbálták egy kis cinizmust erőltetni személyébe, de nem tudhatnak be nagy sikert ezen a téren sem. A többi karakter is elég terepszínű ebben a Film Noir reprodukcióban. Mindenki az, aminek lennie kell, de semmivel sem több. Nem kivétel ez alól Nicolas, az Orphée Hotel pincére vagy Beauvais, a rendőr sem, aki mindösszе annyiban próbál egy kis egyéniséget mutatni, hogy nehezen áll ellen az alkohol csábításának. Talán még a legeredetibb figura (persze nem kell túlzásokba esni a magasztalása terén) Mrs. Loiseau, Whyte-ék egykori szobaszomszédja a szállodában, akinek meggyőződése, hogy látomásai és hatodik érzéke még majd hasznunkra válhat a nyomozás során.
Egy kicsit felcsillant a szemem, mikor játék közben másik szerepet ölthettem magamra, de azt hiszem, túl sokat vártam ettől a kis betéttől. Egy aprócska kis csavar a történeten, és ötletes, ahogy az elbeszélést is nekünk kell végigjátszani, de ez se spanyolviasz, mindemellett nem hoz sok változást, Hellouin ugyan kissé markánsabb alkat, de ugyanolyan szürke egér, mint MacPherson.

A játékmenet a nyomozós játékoktól megszokott módon zajlik. Van egy térkép, amin fel vannak tüntetve a meglátogatható helyszínek, amik a történetet előrehaladtával majd szépen bővülnek. Ezek mindegyikén jó pár szereplővel találkozhatunk, akiktől információt gyűjthetünk, és ezeket egy-egy újabb beszélgetéseiknél felhasználhatjuk. Tehát gyakorlatilag, ha megtudunk valamit, futkoshatunk körbe-körbe, hogy szerzett ismerőseink közül kinek mond valamit az újabb információ. Beszélgetés közben mindig többféle válasz és kérdés közül választhatunk, ezen döntéseink kihatással lesznek a továbbiakra is. Egyéb kisebb-nagyobb elágazások is vannak a történetben, persze egy idő után úgyis minden körbe ér és ugyanott lyukadunk ki. Hogy ne legyen ilyen egyszerű és egysíkú a dolog, a beszélgetéseket és az elengedhetetlen inventoryban lévő tárgyakkal való kooperálást még kiegészítették Myst utánérzést keltő erőletett kirakós és kombinálós feladattokkal. Ezek javarésze semmilyen logikán nem alapszik, csupán arra jók, hogy kellően meghosszabbítsák a játékkal töltött időt, rejtve tartva mindaddig a folytatás további részleteit. Van pl. egy olyan rész, ahol két festményt kellett összehasonlítani, és megtalálni az öt eltérést. A két képet persze nem láthatjuk közös képernyőn, és olyan aprólékosan kidolgozott felületeket kell átvizsgálni kutatva a hibákat, hogy órákba tellett, mire mind az ötöt megleltem.
Azért meg kell hagyni, vannak jó ötletek is a játékban, pl. a különböző szemtanúktól begyűjtött információk alapján elkészíthetjük a gyanúsított fantomképét. Micsoda szerencse, hogy a művészi vénával megáldott nyomozó úr a rendőrségi grafikust megszégyenítő módon sec-perc alatt összedob egy élethű portrét. Mi persze hamar rájövünk, hogy mindezt az egérrel menedzselni a háttérből már nem is olyan könnyű.

Egy újabb koporsószög? Ha valaki feltenné a kérdést, hogy megéri-e a Post Mortem idegtépő feladványain átküzdeni magunkat, egyértelműen azt mondanám, hogy nem. A sztori önmagához képest ugyan tartalmaz fordulatokat, és néhány látványos videó ideig-óráig megszakítja a ször-nyü statikusságot, de egy a kalandjátékok és a hasonló stílusú filmek világában jártas egyént nem érhet nagy meglepetés. Ellenben a játékos elszenvedni kénytelen a lehangoló helyszíneket és a sok lapos beszélgetés fáradalmát. A Post Mortem közelébe sem megy a Gabriel Knight vagy a Broken Sword-sorozat hangulatának, változatosságának és eredetiségének. Gyakorlati vonatkozásaiban nem hiányzik belőle semmi, inkább csak azt mondanám, hogy egy teljesen lelketlen darab, nincs benne spiritusz. Legnagyobb hátránya, hogy nincs előnye, összemontírozott reprodukciója sok elnyűtt és letűnt próbálkozásnak.
Egy angol cikkben egyszer azt írták, hogy a Myst típusú játékok felelőssé tehetők a kalandjátékok haláláért. Most kezdem érezni, hogy van igazság ebben; még egy-két ilyen tucattermék, és a világ kalandorai újabb temetésre gyülekezhetnének – de azért koránt sincs még semmi veszve, hiszen úgy hírlik, nemsokára újból feltámad a szibériai szél, és talán ránt még valaki törött kardot is mostanában, hogy csatába induljon a kalandjátékok becsületéért.

Ulukai

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás [demo]

IGI2: COVERT STRIKE

Fejlesztő: Innerloop Studios **Kiadó:** Codemasters **Megjelenés:** 2003. március

A 2000-es év végén debütáló Project I.G.I. (vagy ahogy Amerikában hívták: I'm Going In) sokak egybehangzó véleménye szerint volt új mérföldkő az FPS-ek éppen akkor langyosan folydogáló medrében, hiszen az élethűségével, a taktikai és akciórészeket páratlanul ötvöző játékmenetével egyedülálló hangulatot és stílust teremtett. Aztán ezt jó páran megpróbálták lemásolni, azonban egyiküknek sem sikerült igazán, hiszen mint tudjuk: a másolat sosem lesz jobb az eredetinél... Aztán ahogy telt múlt az idő, a Codemasters a játék nagy sikerén felbuzdulva bejelentette a második rész munkálatait – immáron csak IGI-re redukálva a produktum nevét –, melyből a kiadónak hála most egy Multiplayer Béta landolt szerkesztőségünkben.

A történetileg hasonló felállás elengedhetetlen az ilyen és ehhez hasonló taktikai FPS-ekben: vannak a rosszfiúk, akik rendszerint holmi gaz tettekben törik a fejüket, és vannak a jók, akik aktívan igyekeznek megakadályozni őket ebben. Az előzetes verzióban ennek mindjárt tökéletes jelét is kaphattuk: az IGI Operatives csapatnak a terroristák székhelyére betörve kellett vírust csempészni a számítógépbe, majd ellopni néhány tervrajzot – végül a levegőbe repíteni az egész kócerájt. Az Összeesküvőknek pedig pont az ellenkezőjét kellett cselekedniük: adott esetben őrt állni a célszámítógépek környékén, és megakadályozni a bomba-specialistákat, hogy felrobbantsák a raktárt.

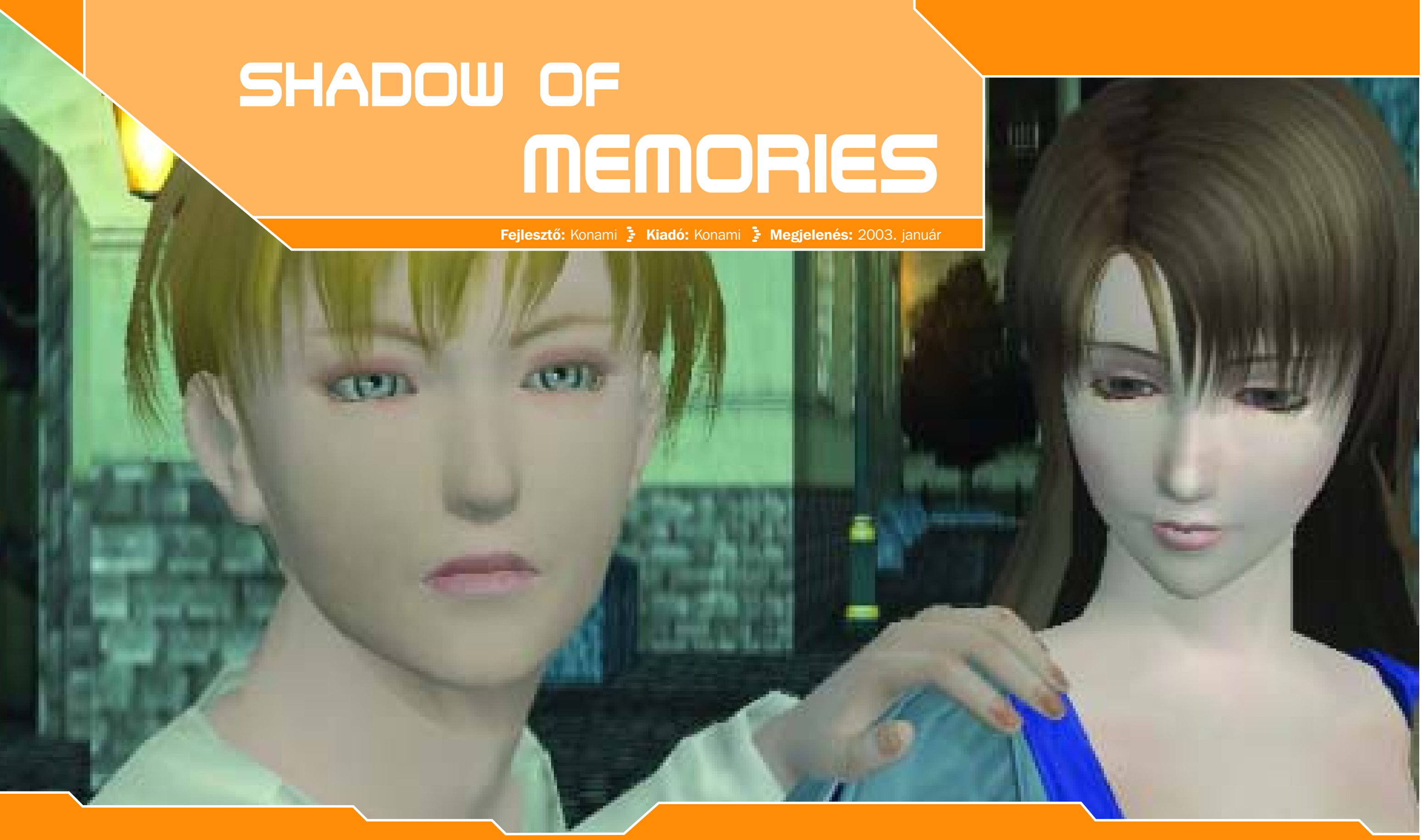
Nem a „durr-bele" FPS-ek kategóriájába tartozik tehát az Innerloop és Codemasters közös gyermeke, amit az is remekül bizonyít, hogy szinte mindent alárendeltek a lehető legmagasabb fokú élethűségnek. A fegyverek kinézete és félrehordási aránya bődületesen életszagúnak hat (bár M16-ossal még nem volt szerencsém lőni, de hiszek a programozóknak), és hát ugye ott a sérülésmodell, amit a képernyő bal alsó sarkában lévő ikonon is lekövethetünk: egy testet látunk, ahol piros színnel jelöli a program, melyik tájékon találtak el, és mennyire súlyos a sérülés. Ezt egyébként remekül hasznosíthatjuk majd a küldetések során, hiszen esetenként elég egy jó találat, és az ellenfél máris a földön van.

Az első szempont, ami alapján egy játékot meg lehet ítélni: a hangulat. Már a menü, a karakterválasztás és a zene alapján lejön egy bizonyos érzés a játékos felé, ami megad egy alaphangulatot. Azután betöltődik az első pálya, és máris szembetalálkozhatunk a másik fontos kritériummal, a grafikával. Esetünkben ez az első két mértékadó érték remekül hatott a tesztelési időszakban, hiszen a menü tónusai és hanghatásai szolidan, mégis remekül illeszkedtek a játék képébe – a vizuális megjelenítés pedig annak ellenére volt tökéletesen elfogadható, hogy tudjuk: ezt a kódot a netre is optimalizálni kellett, azaz nem számolhattak a programozók a poligonok tízezreivel képernyőnként. Ezt elősegítendő (mármint a sebesség gyorsaságát) a vizuális opciók között temérdek apró beállítási lehetőségünk akad, melyekkel intenzívebb játékmenetet csalhatunk ki a rendelkezésre álló gépünkből.

Hozzá kell tegyem: nem csak szobákat vagy kocka alakú területeket találhatunk majd a játékban (bár az első rész után ez visszafejlődés lett volna), hanem óriási szabad területeket, élő – szinte életszerűen interaktív – környezetet, használható és díszítőelemként feltűnedező járműveket, és olyan apró részleteket, mint amilyeneket az ember el is várna egy mai játéktól. A tárgyak használatára rendelt külön gomb, mint a létramászás vagy a kötélen függeszkedés, és az ekkor alkalmazott külső nézetes mód külön dob a játékos hangulatán – igazán elismerendő a fejlesztő csapat kitartása és találékonysága. A fegyvereket és a hozzájuk kötődő tárgyakat (lőszereket, elsősegélycsomagokat, hőkamerát) a szokásos módon vásárolhatjuk majd a játék során: al- és főfeladatok végrehajtása közben pénzt szerezve a kijelölt helyeken vásárolhatunk belőlük – ám csak módjával, hiszen az erre szánható keret szűkös, a feladatok nehezek, menteni nem lehet, tehát nem lesz könnyű dolgunk. Mindezek ellenére azt mondom, hogy izgalmas és megragadó játék lesz ez az IGI 2, ha végre befejezik majd a netkód optimalizálását, és úgy március környékén szíveskednek odaszállítani egy pár példányt a boltok polcaira – szerintem megéri majd rá várni.

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo



SHADOW OF MEMORIES

Fejlesztő: Konami **Kiadó:** Konami **Megjelenés:** 2003. január

A sors tart minket a kezében, vagy a mi kezünkben van a sorsunk? – az egyik legnagyobb költői kérdés, amit feltehet magának az élet esendő játékosa. Talán nem is akarjuk rá tudni igazán a választ, hiszen amilyen biztonsággal tölthet el minket az a felvetés, hogy ha igazán körültekintően járkálunk a világban, akkor talán kikerülhetjük a rosszat, olyan melengető tud lenni az a gondolat is, hogy a sors talán elénk hozza a fontos dolgokat, embereket, eseményeket, és nem kell fejvesztve keresni őket. Na persze ez utóbbinak is meglenne az árnyoldala, és néha joggal érezhetnénk igazságtalannak a felettünk hozott ítéletet; ilyenkor milyen jó lenne, ha belepiszkálhatnánk az élet nagy forgatókönyvébe, és sztornózhatnánk néhány sort. Eike Kusch személyében mindezt meg is tehetjük. Ő a főhőse a Konami legújabb darabjának, a Shadow Of Memories című kalandjátéknak.

„És mi lenne, ha vissza tudnál menni az időben, és kicserélhetnéd a fájdalom és a sötétség óráit valami jobbra?" – ez a mondat a Donnie Darko című filmben hangzott el, ami az időutazás vízióján keresztül boncolgatta a lét determináltságának kérdését. Személy szerint kitűnő alkotásnak tartom, de szélesebb körökben nem talált nagyközönségre. Ám olyan populárisabb hollywoodi csemegék is szerepeltek a sors/egyén/idő étlapján, mint a Vanília Égbolt vagy a 12 majom. Mégis a Shadow Of Memories első képsorait látva leginkább a Donnie Darko jutott az eszembe. Kíváncsi voltam, hogy eme népszerű téma hajója kibírja-e zátonyra futás nélkül az interaktivitás vizein.

Állj be Te is a sor(s)ba! A történet minden előmelegítés nélkül, hirtelen bízza ránk egy hétköznapi virtuális kisváros hétköznapi lakójának szerepét, életének azon a pontján, ahol egyszerűen utoléri őt a végzete. A halál eshetősége nap mint nap velünk van, mégis hányan éreznénk magunkat készen az indulásra a halál percében? Szerintem nem sok jelentkező akadna, tehát ha lehetőségünk lenne szövetségre lépni a sorssal egy utolsó utáni pillanatban, akkor az nem tudna elég nagy árat kérni még esélyért. Eike-ra épp a lehető legmegfelelőbb pillanatban vetette vigyázó tekintetét Homonculus, akinek kilétét a szó szoros értelmében a „végzet asszonya" címzés fedi legjobban. Az érces hangú, titokzatos nőszemély azonban nem adja olyan könnyen a folytatást, mintha mi sem történt volna: meg kell küzdeni érte. Az időben visszautazva rá kell jönni, hogy miképp vehetnénk elejét saját halálunknak, tehát ki kell játszanunk a sorsot. A végzet sem adja fel túl könnyen, mindig újabb és újabb formában próbál lecsapni, csak hogy beteljesedjen az, ami meg van írva. Így hát végtelen versenyfutás kezdődik a halállal…

A játék címe ismerősen csenghet mindazoknak, akik jártasak a videojátékok világában, hiszen egy PS2 feldolgozásról van szó, és bizony a SoM le sem tagadhatja konzolos génjeit. Eike és a többi szereplő arca, mimikája, és az, ahogy a hajukat felkapja a szél, mind-mind a Final Fantasyt juttatták eszembe. Ez a része nagyon is jól sikerült a dolognak, hiszen remekül adják vissza az emberi emóciókat, írják ki az arcokra a hangulatokat. Ugyanakkor a messziről eléggé látványos világra ráhúzható az a tézis, amivel korunk férfijai néha a nőket illetik: a szépség egyenesen arányos a távolság négyzetével. Ha jobban megvizsgáljuk a részleteket, látjuk, hogy az elnagyolt, kisfelbontású textúrák és a rossz illesztések milyen kiábrándítóan hatnak.
A főszereplőt harmadik személyből irányíthatjuk, és ez is hagy kisebb-nagyobb kívánnivalókat maga után. A billentyűzetkiosztást nem lehet újradefiniál-

ni, az egeres mozgatást pedig csak horizontálisan valósították meg. Az még kevésbé lenne zavaró, hogy a kameraváltás jobbra-balra elég darabos, de én fojtva érzem magam, ha nem pillanthatok fel az égre. Arról már ne is beszéljünk, hogy az irányítás milyen nehézkes. A kamerakezelés a második legnagyobb ellenségünk a végzet után, hiszen mindig a leglehetetlenebb nézetekben láthatjuk magunkat, emellett elakadhatunk tereptárgyakban – vagy éppen láthatatlan falakba ütközünk. Ezek a gyermeteg hibák gyorsan kedvemet szegték; úgy éreztem, hogy a játéknak nagyon kell tudnia valamit, ha továbbra is a gép elé szeretne láncolni. Örömmel jelentem be: tudott, bizonyított, alig egy órán belül azon kaptam magam, hogy nagyon jó kis sztori van kibontakozóban, és folytatásra vágyva még a kezelhetetlenség is kezemre áll.

A játékmenet igen érdekes, kalandjátékoktól szokatlan módon túlzó darabosság jellemzi. Nem teljesen idegen a műfajban az, hogy a sztori fejezetekből áll, de az már emberkínzó, hogy csak egy-egy chapter végén kapjuk meg a mentés lehetőségét. Az elején, mikor még fél kézzel vesszük a történet egy-egy darabját, ez nem is bosszantó. Később azonban, mikor akár egy-másfélórányi játék is odaveszhet egy hirtelen programkilépés (mert erre is volt példa) vagy épp egy rossz választásunk miatt, akkor egy kósza gondolat bizony sokszorozza a monitorra gyakorolt gravitációs erőt, és Oscar-díjas alakításra van szüksége önuralmunknak ahhoz, hogy ne tegyük további életünk eltántoríthatatlan céljává a készítők rituális kiirtását. Nem is a befektetett energia zavaró annyira – hiszen másodszorra már rutinból tudjuk az elvégzendő feladatokat, és ha sietni akarunk, csak végigrohannánk rajtuk –, hanem az, hogy az igencsak terjedelmes mozikat újra meg újra végig kell nézni, nem lehet átléptetni őket, kivéve akkor, ha az időben utazunk ugyanoda vissza a történet szerint, és leszünk ugyanazon esemény részeseivé ismét. Tehát ne is reménykedjünk, hogyha egy fejezetet abbahagyunk a háromnegyedénél, akkor újrajátszva már félredobhatjuk a popcornt, itt a mozijegy akár tízszer is érvényes. Persze ismétlés a tudás anyja, de mikor a sztorira szomjas lélek már szárnyalna az újabb fordulatok felé, akkor nem biztos, hogy pókerarccal üljük végig a sokadszor ismétlődő képsorokat.

Előre vinni a történetet nem művészet, hiszen igencsak triviális feladatokat kapunk, nem kell a játékmajom üvegszemével kooperálni, itt minden tárgy arra való, amire első pillanatban látszik: a létrán mászni kell, a kutyával húst etetni – és a kismacskában sem lapul a gonosz klotyómanó szelleme. Eike naplója, ami az Inventorynk állandó része, pedig szinte szánkba rágja, hogy mik az önmagunkkal szemben támasztott elvárások. Az igazi meglepetések nem itt mutatkoznak meg, mégsem lesz belőlük hiány. A cselekmény kulcsa az időutazás. Van, hogy csak egy órával kell visszalépnünk az időben, hogy elejét vegyük egy kialakuló tűznek, de van, hogy egészen a középkorig utazunk, hogy megakadályozzuk egy fa elültetését a város főterén, ami majd későbbi gyilkosunk búvóhelyéül szolgálhat. Az időutazást az ún. digipad segíti, ezen mindig kiválaszthatjuk, hogy hova szeretnénk vándorolni a kronológiában. Míg eleinte egyértelmű, hogy hol (akarom mondani mikor) tudjuk megvalósítani céljainkat, később lesz rá példa, hogy több idősíkkal kell kombinálni, hogy elérjük a kívánt hatást.

A jelenen (2001) kívül három másik fő kor különböző állomásaiban lavírozhatunk: Az 1970-es évek, az 1700-as évek vége és a középkor. Ezek színvilágukban is eltérést mutatnak egymáshoz képest, míg a jelen színes, addig a múlt Film Noir módján, vagy épp egy régi fénykép utánérzését keltő sárga-szürke színekkel kombinálva jelenik meg képernyőnkön. Minden korban különböző ismerősökre tehetünk szert, akik mind-mind szerves részei a történetfolyamnak, és szinte mindannyian nagy titkok terheit cipelik. Minden fontosabb szereplő különleges rendeltetéssel bír, egyikükkel sem véletlenül találkozunk, maga Homonculus is több annál, aminek elsőre látszik, hiszen valami titokzatos oknál fogva neki is érdeke, hogy dolgaink sikeres végkifejlethez érjenek. A játék alakjai hiteles, eredeti, élettel teli figurák. Egyedül a helyszínt találtam kissé szellemvárosnak, az utcák kihaltak, alig-alig rója gyalogos a járdákat. Forgalom egyáltalán nincs, nem is találtam létjogosultságát a közlekedési tábláknak, mígnem a későbbiekben találtam azért egy-két parkoló autót. A látogatható helyek száma is korlátozódik azokra az épületekre, ahol a továbbjutás kulcsa található.

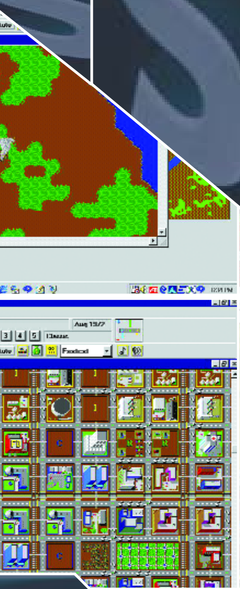
A Shadow Of Memories rovására hozható fel, hogy igencsak rövid, nem kell túl tapasztalt játékosnak lenni ahhoz (az angoltudás azonban elengedhetetlen), hogy egy-két nap alatt a végére érjünk, a tiszta játékidő pedig alig több mint hat óra, aminek jelentős részét teszik ki a filmbetétek. Hogy mégse váljon könnyű áldozattá a szavatosság oltárán, a készítők gondoskodtak öt különböző befejezésről, de a kis eltérések nem valószínű, hogy elég motivációs erőt jelentenek, hogy egyszeri befejezése után újrajátsszuk. De legalább tudjuk, hogy ha a Végzet árnyai visszavárnak minket, akkor találhatunk újat az alatt a Nap alatt, amit az ismételt játékra szánunk.

A végeredmény meglehetősen kettős. Ha szigorúan játékként akarom bírálni, akkor nem okozott nagy földrengést, viszont voltak utórezgései, mint interaktív történetnek, és ebből a szempontból már lebilincselőnek és összetettnek nevezném. Nem állítanék szobrot Eike Kuschnak a kalandjátékok örökzöld hőseinek múzeumában, de úgy gondolom, hogy a Silent Hill készítőinek nem kell szégyenkezniük új művük miatt sem. Mi pedig legyünk hálásak, hogy legalább egy kis virtuális kalandozás idejére megtudhattuk, hogy milyen az, ha mi hordozzuk a sorsot a tenyerünkön.

Ulukai

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

SIMCITY GENERÁCIÓK



Milyen lenne, ha isteni hatalommal bírnánk, városokat építhetnénk, és a kezünkben lenne több tízezer (de akár százezer) ember sorsa? Ha láthatnánk, hogyan fejlődik a városunk, és hogyan zajlik az élet az utcákon? Egy programfejlesztő úgy gondolta, sok embert foglalkoztathatnak hasonló gondolatok, és írt egy játékot, amelyben segített ezekre a kérdésekre választ találni.
Ez a program 1989-ben egy csapásra megváltoztatta az egész videójáték-ipart, teljesen új, addig sosem látott stílust teremtve. A fejlesztő neve Will Wright, a játék címe SimCity.

A játék kezdetén, a nehézségi fokozattól függően 5000-20000$ áll rendelkezésre, ebből kell megteremteni a város alapjait, az infrastruktúrát, és megépíteni néhány középületet. Lakó-, kereskedelmi, és ipari negyedeket kell építeni, gondoskodni kell az áramszolgáltatásról. Az emberek (Sim-ek) elkezdenek a városba költözni, házak épülnek, megindul a forgalom az utcákon. Szükség lesz rendőrségre, hogy elejét vegyük a bűnözésnek, és nem árt, ha tűzoltóság is van, hiszen tudjuk: ami felgyulladhat, az fel is gyullad ...

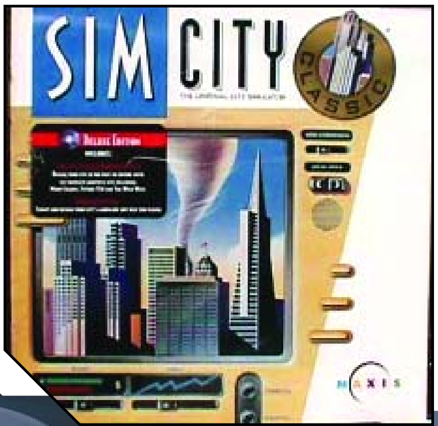
A pénz fogy, de ha minden jól megy, és a lakosság száma elér egy értéket, akkor a bevételek elérik a kiadások értékét, és egy idő után a pénz elkezd csordogálni a kasszába. Hogy ezt meggyorsítsuk, lehetőségünk van az adókat emelni, de ha túl magas értéket állítunk be, azt vesszük észre, hogy a lakók szépen lelépnek a városból. Természeti katasztrófák sora nehezíti a fejlődést. A lakókat megörvendeztethetjük stadion építésével, és ha igazán sok pénzünk van, építhetünk hajóállomást és repülőteret is.

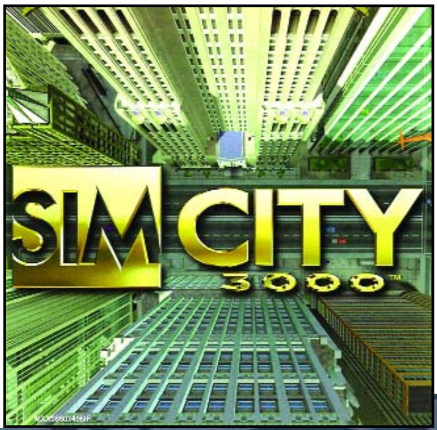
A SimCity volt az első olyan program, aminek nyitott a vége – nem lehet nyerni, és igazából veszíteni sem. A játékos feladata az, hogy egy várost építsen, és a lehető legjobban vezesse úgy, hogy a lakosság száma folyamatosan emelkedjen. 10.000 ember? Nem rossz. 50.000? Egész jó. 500.000? Szinte lehetetlen. Az, hogy a játék sosem ér véget, és hogy a várost a végtelenségig fejleszteni lehet, a programot szinte letehetetlenné tette. A SimCity 2D grafikát használ: felülről láthatjuk a felszínt, madártávlat nézetből. A programot nem a grafika, a hangok, vagy a kezelőfelület tette sikeressé, hanem a program motorja, a mesterséges intelligencia, a részletesen kidolgozott szimuláció.

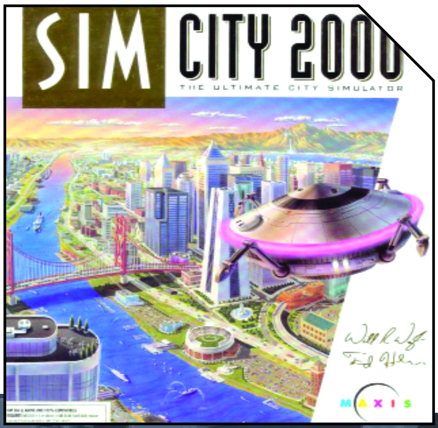
A folytatás nem várathatott magára sokáig, 1993 telén megjelent a SimCity 2000. A program új, izometrikus SVGA (mekkora szó volt akkoriban!) grafikát használ, ami sokkal részletesebb kidolgozást eredményezett, és lehetőséget adott arra, hogy a várost több szögből is megnézhessük. Plusz az előző rész sík területei után végre megjelenhettek a hegyek és a völgyek is. A feladatok, tennivalók alapvetően ugyanazok, mint az első részben, de a rengeteg újítás a játékot még összetettebbé teszi. Építhető lakó, ipari, és kereskedelmi negyed, de mindegyikből két különböző típus is, attól függően, mennyire sűrűn beépített negyedeket szeretnénk. Az áramszolgáltatás kiépítése után gondoskodni kell vízszolgáltatásról is. Egészségügyi ellátáshoz és oktatáshoz szükséges épületeket is kell építeni, hogy a város igazán elkezdjen fejlődni. A játékos tetteinek, lépéseinek a hatásait jobban követni lehet, folyamatosan újságcikkek jelennek meg, melyek a polgármester tevékenységét veszik górcső alá.

1999 februárjának első hetében megjelent a SimCity 3000. A program fejlesztése úgy indult, hogy a kor követelményeinek megfelelően 3D grafikát alkalmaznak majd a készítők, de végül mégis a jól bevált izometrikus grafika mellett döntöttek. Az összes épület teljesen egyedi és felismerhető, és a felépült városunk annyira részletgazdag és élő, hogy az újságcikkek olvasgatását elfelejthetjük, elég a szemünkre hagyatkozni, ha meg akarjuk találni a problémás dolgokat. Még több középület, negyed típus, és a tanácsadók megjelenése teszi a programot az előzőeknél is élvezetesebbé. Itt már tényleg nem elég az infrastruktúrát kiépíteni, el kell tudni kormányozni a városunkat, meg kell birkózni a költségvetési problémákkal, a környezetszennyezéssel, a közlekedési problémákkal... és még sok mindennel.

A következő generációs SimCity megjelenésére már nem kell sokat várnunk. Ha minden jól megy, 2003 januárjának közepén már játszhatunk az eddigieknél is komplexebb, teljes 3D-ben pompázó SimCity 4-gyel. A változásokról és a program fejlesztéséről beszélgettem Sean Baity-vel, a játék egyik készítőjével.







SEAN BAITY INTERJÚ

Abban a szerencsében volt részem, hogy találkozhattam és beszélhettem Sean Baity-vel, a Sims sorozat egyik készítőjével, aki jelenleg a SimCity 4, és a The Sims Online programok befejezésén munkálkodik. A találkozásra London mellett, az Electronic Arts angliai központjában került sor.

- Először is mesélj magadról és a munkádról.

- 1996 óta az Electronic Arts-nál dolgozom, három évig játéktesztelő voltam. Legnagyobb munkám a The Lost Files of Sherlock Holmes – and the Case of the Rose Tattoo tesztelése volt, itt több mint 800 hibát találtam és dokumentáltam a fejlesztés során. Jó kis meló volt. A bevezető animáció elkészítésében is segédkeztem. 2000 óta producerként a Maxis készülő játékaival foglalkozom. Részt vettem az összes Sims játék fejlesztésében, most a SimCity 4 és a The Sims Online programokon dolgozom.

- Milyen érzés a Maxis-nál dolgozni?

- A világon a legjobb dolog! A környezet, az emberek, akikkel dolgozom, mind felvillanyoznak. Mindenki tökéletességre törekszik nálunk, és imádja a munkáját. Legtöbben már hosszú évek óta benne vannak a videójáték-iparban, és nincs annál jobb, mint olyan emberekkel dolgozni, akik tényleg tudják, hogy mit akarnak, és mit hogyan kell csinálni. Ráadásul az sem elhanyagolható, hogy a kollégáim 40-45 százaléka nő.

- El tudnád mondani, hogyan alakult a Sim-sorozat sorsa az 1999-ben megjelent SimCity 3000 óta?

- Will Wright még 1994-ben kitalálta, hogy egy babaház-programot kellene készíteni (Dollhouse), de azt mondta, hogy egy babaház felnőtteknek nagy valószínűséggel senkit sem érdekelne. Azt hiszem, végül is mondhatjuk, hogy tévedett. Ugyanis ebből az ötletből nőtt ki aztán a Sims-sorozat. Ezen és párhuzamosan a következő SimCity játékon dolgoztunk a következő időkben.

- Milyen feladataid voltak a programok fejlesztése során?

- A Sims összes szövegét – beleértve a kiegészítőket – én írtam, illetve nekem kellett meghatározni, hogy milyen hangok, zenék kerüljenek a programba. Persze azért a zenészek és a hangokért felelős programozók elég nagy szabadságot kaptak. Ezen kívül sok berendezési tárgyat, dekorációs szetteket és mindenféle objektumokat terveztem. A weblapunkra érkező levelekre, a fórumokban feltett kérdésekre is válaszoltam, ha időm engedte. Ezen felül természetesen folyamatosan teszteltem a programot.

- Szereted tesztelni a programokat, tehát játszani velük, vagy csak egyszerűen ez a munkád?

- Az egyik ok, amiért játékok fejlesztésében részt veszek, az az, hogy így olcsóbban hozzájutok a játékokhoz. Ebből a szempontból nagyon nagy szerencse, hogy az Electronic Arts keretein belül dolgozhatok, de az még nagyobb, hogy a Maxis-nál.

- A SimCity 4 bemutatód nagy részét az tette ki, hogy a különböző természeti katasztrófák segítségével a földdel tetted egyenlővé a városokat. Jobban szeretsz rombolni, mint építeni? Milyen típusú játékokkal szeretsz leginkább játszani?

- Szeretek építeni, különböző dolgokat fejleszteni a játékokban, de igazából az FPS-ek a kedvenceim. Mielőtt megkérded, nálam a Quake-sorozat a favorit. Azt sem tagadhatom, hogy azért egy kis Counter Strike is becsúszik olykor-olykor. Néha készül más kategóriákban is olyan játék, ami lenyűgöz, mostanában például legtöbbet az Earth&Beyond-dal játszom. Teljesen megfogott. Azt azért még hozzá kell tennem, hogy a SimCity-sorozat mindig is a kedvenceim közé tartozott. Az, hogy ennyire komplexek, hogy nincs befejezésük, emiatt addig játszol velük, amíg csak akarsz. És ha olyan kedved van, akkor Istent játszva kipróbálhatod a természet erőinek hatását az általad készített városokon.

- Mikor és hogyan kezdődött a SimCity 4 fejlesztése?

- Rögtön a SimCity 3000 befejezése után elkezdődött a folyamat. A népes rajongói tábor körében kezdtünk el először kérdezősködni, milyen változásokat szeretnének leginkább, mi az, ami tetszett nekik, mi az, ami kevésbé. Eközben elkezdtünk e-mail segítségével játszani a többi fejlesztővel. Valaki megírta egy levélben, hogy valamit most tett, pl. épített egy atomerőművet, erre valaki válaszolt, hogy annak milyen hatása lett a környezetre, az emberekre stb. Így elkezdtük szűkíteni a kört, mindenki megírta a véleményét, hogy szerinte mi lenne a jó megoldás. A nagy találkozókat, gyűléseket kerültük, az nem a mi stílusunk.
A program tényleges fejlesztésével a SimCity 3000 Unlimited elkészülése után kezdtünk el foglalkozni.

- A SimCity közösség tagjai milyen változtatásokat szerettek volna?

- Szerették volna, hogy lehetőség legyen a játék során a tájat radikálisan megváltoztatni, nagyobb területet lehessen benépesíteni, és hogy a város lakóinak a hangulata, viselkedése még jobban követhető legyen. Ezek mind bekerültek a programba.

- Egyből úgy indult a fejlesztés, hogy a program 3D grafikát fog használni?

- Igen, egyértelmű volt, hogy ezt az irányt fogjuk követni, és a fejlesztés során mindvégig az volt a célunk, hogy a technológia által adott összes lehetőséget kihasználjuk.

- Milyen feladataid voltak a fejlesztés során?

- Nagyon sok grafikai elemet terveztem, és folyamatosan teszteltem a játékot.
Az igazi élmény az volt, amikor már működő változat volt a programból, és nyomon lehetett követni a változásokat. Emlékszem, régebben nagyon zavart, hogy a tereptárgyak, házak lerombolása pénzbe kerül. Most nem kerül semmibe, nagy öröm volt, amikor ez a változtatás bekerült. Ráadásul látványnak sem utolsó, mindenképpen érdemes kipróbálni. Most már nem kell bajlódni az utak építésével sem, a zóna megépítésekor automatikusan úthálózat is épül. Persze mindenki alakíthatja saját maga is.

- Mit gondolsz, mi az, ami miatt a SimCity-sorozat ennyire sikeres lett?

- Szinte minden emberben megvan a késztetés, hogy alkosson valamit. A játékban városokat készíthetsz, és figyelheted, hogy a lépéseid, tetteid milyen hatással vannak a környezetre és a Simekre. Eldöntheted, hogy folyó vagy óceán mellé építesz-e várost, vagy akár egy meteor okozta kráter belsejében. Ez persze mind fokozottan igaz a SimCity 4-re. Nagyon nagy beleszólásod van minden apró dologba a játék során, és egyértelmű visszajelzést kapsz a hatásokról. Mindezt nagyban segíti a megváltozott kezelőfelület és a három vezérlési mód megjelenése.

- Mesélnél ezekről?

- Három különböző mód segítségével lehet a programot játszani, ezek: Isten mód (God), Polgármester mód (Mayor) és Sim mód (MySim). A játék kezdetekor, miután kiválasztottad a régiót, amelyben a városod építed, az Isten mód segítségével teljes mértékben megváltoztathatod a tájat, a felszínt, a környezetet. Hegyeket építhetsz, az egész felszínt megemelheted vagy lesüllyesztheted, csatornát építhetsz, szóval bármit, amit csak akarsz. Ha akarod, készíthetsz olyan tengerpartot, mint amilyen a Part (The Beach) c. filmben volt. Az Isten mód tartalmazza a különböző természeti katasztrófákat is. Ha éppen rossz kedved van, itt biztos találsz majd olyan eszközt, aminek segítségével kieresztheted a gőzt. Polgármester módban megalapíthatod a városod, megépítheted a különböző típusú zónákat, kialakíthatod az infrastruktúrát, tehát itt minden eszközt megtalálsz ahhoz, hogy a várost a kedved szerint vezetni tudjad. Rengeteg grafikon és a személyes tanácsadók segítik munkádat, és annyit elárulhatok, folyton lesz tennivaló, biztos, hogy nem fogsz unatkozni. A Sim mód segítségével beköltöztethetsz Sim-eket a városba. Ha van telepítve Sims a gépeden, akkor akár a kedvenc karakteredet is, ha nincs, akkor a játékban vannak előregenerált Sim-ek, és közülük választhatsz. Miután beköltöztetted őket, a személyükön keresztül folyamatosan kapsz visszajelzéseket, hogy a környékükön milyen problémák vannak, illetve hogy mennyire szeretnek az emberek.

- Mikor jött az ötlet, hogy a SimCity-sorozatot a Sims sorozattal keresztezzétek? Mekkora nehézséget okozott ennek a megvalósítása?

- A Sims-sorozat hatalmas sikere egyértelművé tette, hogy valahogy össze kell kapcsolni a két különböző vonalat. Nem okozott fennakadást a munkában az ötlet megvalósítása, sőt a Sims kezelőfelületének alkalmazása sokat lendített a fejlesztésen.

- Mi volt a legnagyobb kihívás a játék készítése során?

- Rengeteg ötletünk volt, és ezeket megpróbáltuk mind bepréselni a fejlesztésre szánt idő alatt. Ez elég nagy kihívást jelentett. De nem kell félnetek, maradt elegendő ötletünk, amiket későbbi fejlesztések során még fel fogunk használni.

Uniq

SIMCITY 4

Fejlesztő: Maxis **Kiadó:** Electronic Arts **Megjelenés:** 2003. január 14.

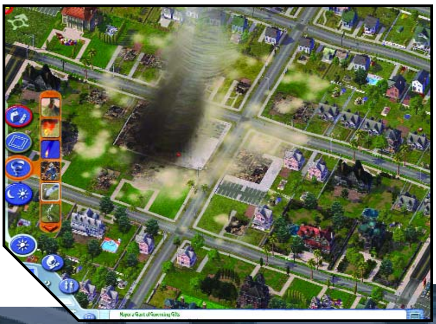
Bár már régebben hallani lehetett róla, az Electronic Arts hivatalosan 2002. április 29-én jelentette be, hogy készül a SimCity 4. Olyan ígéretek hangzottak el, hogy egy teljesen új, a legapróbb részleteket is megjelenítő 3D grafikát kapunk majd, még tökéletesebb szimulációt, régió alapú játékot, és hogy a kedvenc Sims-einket is beköltöztethetjük a városunkba. Egy béta verzió segítségével most megtudhatjuk, hogy mi minden valósult meg az ígéretekből.

A program (legalábbis az a verzió, amit teszteltem) 2 CD-n érkezett, a telepítés során 900 MB helyet foglalt el a meghajtón. Az elindításakor egy rövid bevezető filmben részleteket láthatunk a játékból, amivel a SimCity-re kiéhezett játékost sikerül rögtön meglehetősen felcsigázni. A főmenü szinte teljesen megegyezik a Sims menürendszerével. A képernyőt az aktuális régió képe tölti ki, felül található a három választható menü ikonja és a kilépés ikon. A régiókon alapuló játék a program egyik legnagyobb újítása. Egy térképet látunk, ami különböző méretű részekre, cellákra van bontva. Ezek közül bármelyiket választhatjuk, van köztük olyan, amelyiken teljesen sík a felszín, némelyik dimbes-dombos. Van olyan, amelyiket folyó szel ketté, és van, amit tengerpart szegélyez. Bármelyiket választjuk leendő városunk színhelyeként, mindegyik elegendő helyet ad akár egy világvárosnak is. De a fejlődés itt sem áll meg, kiválaszthatjuk a szomszédos cellát, ott is építhetünk egy várost, és a kettőt össze is köthetjük utakkal, vasúttal, illetve megoszthatjuk a városok erőforrásait is egymás között. Ez rendkívül hosszú játékidőt garantál, hiszen gyakorlatilag egy elképesztő giga metropoliszt építhetünk az idők folyamán.

Ám akkor még mindig sehol nem tartunk. A játékkal érkezik több választható régió, a béta verzióban San Francisco, London, New York és MaxisVille található. Ezeket az első menüpont segítségével tölthetjük be, de akinek ez nem elegendő, ugyanitt tervezhet saját régiót is. Az általunk készített területet elnevezhetjük egy létező városról, esetleg barátnőnkről, barátunkról, de akár kedvencünkről is valamelyik valóságshow-ból. A cellák felszínét a kedvünk szerint alakíthatjuk. Nem lesz egyszerű mulatság, de akik nem elégszenek meg holmi előre elkészített területekkel, azoknak adott a lehetőség, hogy kiéljék a kreativitásukat.

A második menüpont alatt meglátogathatjuk a program hivatalos weblapját, és bekapcsolódhatunk a SimCityScape nevű szolgáltatásba, ahol lehetőség van többjátékos mókára az Interneten keresztül. Sajnos ez a bétateszt folyamán még nem működött.

A harmadik menüpont a különféle opciókat tartalmazza. Beállíthatunk képernyőfelbontást 800x600-tól 1600x1200-ig, és lehetőség van a grafika különböző finomhangolásaira is. A hangbeállítások között találunk egy listát a programban található zenékről. A béta verzióban 25 különböző szám közül választhatunk, beállíthatjuk, hogy játék közben melyek szólaljanak meg, ha nem tetszene az összes dal a repertoárból. A játék beállításai menüpont alatt kiválaszthatjuk, hogy akarunk-e különböző segítségeket használni, pl. hogy valamilyen katasztrófa esetén a képernyő automatikusan az érin-



tett területet mutassa, vagy kapjunk-e tippeket esetleges problémák megoldásához. Itt található még a készítők listája, nagy meglepetésemre a béta verzióból kiderült, hogy valójában az összes programozó, grafikus és fejlesztő a Simpson család szereplői közül került ki.

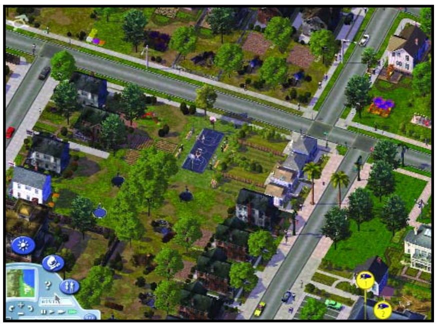
Miután kiválasztottunk egy cellát, három lehetőségünk van. Átimportálhatunk várost egy másik cellából vagy az Internetről, törölhetjük az aktuális várost, vagy belekezdhetünk egy új város építésébe. Az utóbbit választva kapunk 100.000 dollárt, és nekiállhatunk a játéknak.

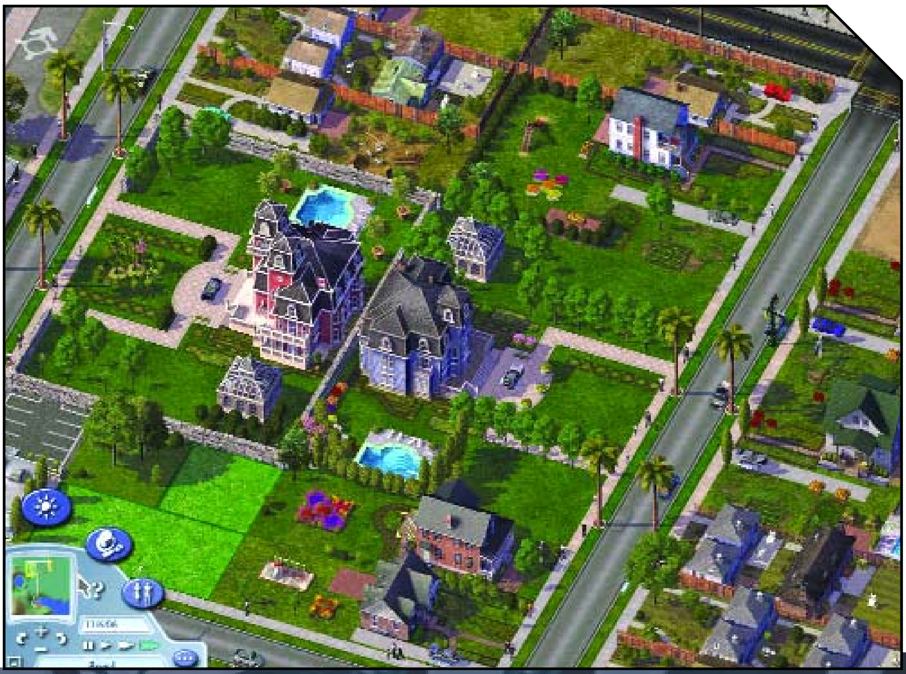
A vezérlőpult szintén nagyon hasonló a Sims-sorozat játékaiban találhatóval. Ez nagyban megkönnyíti a játékosok dolgát, rendkívül egyszerű a használata, és sokunk számára régi ismerősként köszön vissza. A Sims kezelőfelületének alkalmazása megkönnyítette a fejlesztők dolgát is, a program másik nagy újítását, a három játékmódot így könnyedén be tudták illeszteni. Ezek az Isten mód (God), a Polgármester mód (Mayor) és a Sim mód (MySim).

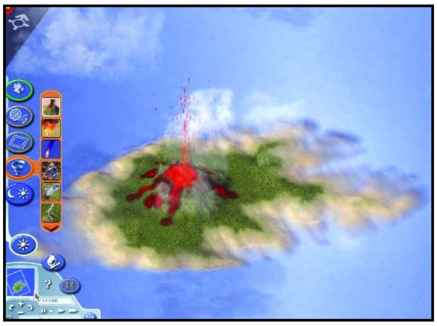
A város építése automatikusan az Isten mód használatával kezdődik. Ebben a módban kényünk-kedvünk szerint megváltoztathatjuk a felszínt különböző eszközök használatával. A régió tervezése esetén is ezt a módot, és a hozzá tartozó kellékeket kell alkalmaznunk. Megemelhetjük, lesüllyeszthetjük a földfelszínt, hegyeket készíthetünk, kanyonokkal tarkíthatjuk a felszínt. A kész terepen több ezer évnyi erózió hatását szimulálhatjuk. Beállíthatjuk, hogy változzanak-e a napszakok, illetve folyamatos nappal vagy éjszaka legyen a játék során. Sajnos évszakok és egyéb időjárási effektek nincsenek a programban, de láthatunk ködöt, és vidám felhők táncolnak folyamatosan a kék égen. Egy gombnyomással átalakíthatjuk a területünk határait úgy, hogy alkalmas legyen a környező városokhoz történő csatlakozásra. Ezt érdemes megtenni, miután végeztünk a felszín kialakításával. (Én a kész városom felét tüntettem el egyetlen gombnyomással egy óvatlan pillanatban.) Erdőt és különféle állatokat helyezhetünk el a területünkön. Ha olyan területet választottunk, ahol nagyobb vízfelület van, akkor láthatunk békésen úszkáló bálnákat is. Az Isten mód tartalmazza a különböző természeti katasztrófákat is. Ezek: vulkánkitörés, tűz, meteor, tornádó, villámcsapás – és a kihagyhatatlan robottámadás. Mindegyik nagyon látványos, nem hiszem, hogy különösebben szükség lenne rá, de azért ajánlom, hogy legalább a móka kedvéért a városotok közepén egyet-egyet mindenképp próbáljatok ki. Annyit mondhatok, a riadt tömeg pontosan úgy menekül a robot elől, mint ahogy az a Godzilla-filmekben lenni szokott.

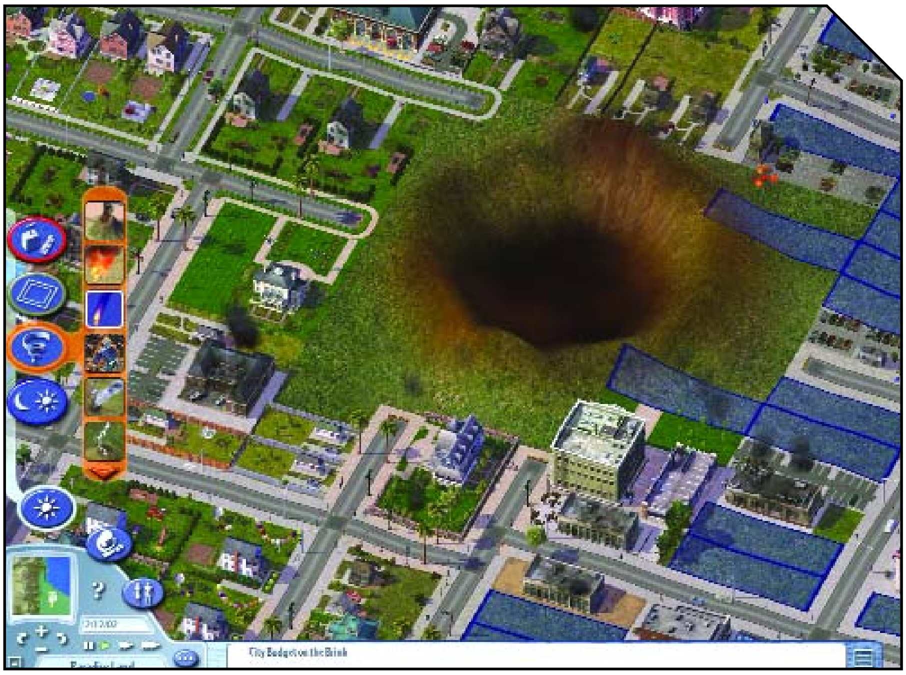
A Polgármester módba lépve megalapíthatjuk városunkat. Miután választottunk nevet a városnak és a polgármesternek, megkezdhetjük az építést. Bármikor visszaléphetünk Isten módba, de a felszínt ekkor már nem tudjuk alakítani, a formáló eszközök helyett egy új lehetőség jelenik meg – a város teljes, végleges lerombolása. A Polgármester módban is találunk felszínalakító eszközöket, de ezek nem engednek olyan szintű beavatkozást, mint az Isten mód kellékei. Itt inkább apróbb, finomabb változásokat eszközölhetünk. Emellett 5 különböző típusú fát telepíthetünk, melyek szép lassan, az idő múlásával fognak kinőni, fejlődni.

Választhatunk, hogy milyen típusú várost akarunk építeni. Ha akarjuk, lehet alacsony szintű ipari város a végtelenségig, de ha úgy alakítjuk, lehet a gazdagok kedvenc lakóhelye is. Ezt úgy érhetjük el, hogy a megfelelő zónákat, negyedeket választjuk ki. Építhetünk lakó-, kereskedelmi- és ipari negyedeket. Mindegyik típusból három további választható, attól függően, hogy mennyire sűrűn beépített negyedet akarunk kialakítani. Az ipari negyed annyiban különbözik a többitől, hogy itt a legkisebb sűrűségű típus földművelő negyedet takar, ahol farmok fognak épülni, a nagyobb sűrűségűek esetében pedig a kellően környezetszennyező iparnegyedeket. Farmoknak mindenképpen érdemes helyet szorítani, hogy a Sim-eknek legyen elegendő élelme. A játékban minden mindennel összefüggésben van, rettentő sok szempontot kell figyelembe venni, miközben eldöntjük, hogy mit hova építünk. Na-









gyon észnél kell lennünk, ha tartani vagy növelni akarjuk a földünk értékét, illetve ha a gazdag Sim-ek bizalmát szeretnénk elnyerni. A környezetszennyező objektumokat érdemes a lakó- és kereskedelmi negyedektől messze megépíteni, és a köztes területeket beépíteni fákkal.
Ha felépítettük a zónákat, gondoskodnunk kell áram- és vízellátásról. Mindkettő kiépítéséhez rendelkezésre áll többféle megoldás, ezek között találunk környezetbarátot és erősen szennyezőt is. Ugyan a vízvezetéket nekünk kell lefektetni, de kaptunk két könnyítést is. A negyedek építésekor automatikusan úthálózat is épül, és az egybefüggő negyedek egyikébe – vagy mellé – épített erőmű automatikusan ellátja az egész várost árammal. Amikor mindezzel megvagyunk, a város elkezd megtelni élettel. Megindulnak az építkezések, a Sim-ek elkezdenek beköltözni.

Ahhoz, hogy a város elkezdjen fejlődni, kórházat, rendőrőrsöt, tűzoltóságot kell építenünk. Amikor egy ilyen középületet elhelyezünk, látjuk, hogy mekkora területet tud lefedni. Ha a költségvetését növeljük, akkor ez a terület is növekszik. Érdemes a rendőröket és a tűzoltókat jól tartani, mert annál hatékonyabban végzik a munkájukat, minél elégedettebbek. (A lánglovagokat és a rendőröket nekünk kell a helyszínre küldeni tűz, illetve bűncselekmény esetén!) Ha rendesen fizetjük a tűzoltókat, akkor egyenesen megcélozzák a lángoló házakat, ha kevésbé, akkor össze-vissza kacsáznak, alig találják el a tüzet a vízsugárral. Az egészségügyben dolgozók hajlamosak az utcára vonulni, amint elégedetlenek a javadalmazásukkal. Nagyon fontos, hogy oktatási és kulturális intézményeket, pl. iskolákat, múzeumokat, színházakat is építsünk. Parkokat, sportpályákat is helyezhetünk el a lakónegyedekben, ha igazán a Sim-jeink kedvében akarunk járni. Amikor már sok pénzünk van, akkor turista látványosságokat is építhetünk, de ezeket tényleg borsos áron mérik.

Fejlesztenünk kell az úthálózatot, mert amint megindul a város gyarapodása, egyre nagyobb forgalommal kell számolni. Oda kell figyelni arra is, hogy minden lakónegyedből vezessen út a kereskedelmi és ipari negyedekbe, hogy mindenki találhasson magának megfelelő munkát. Polgármester módban lehetőségünk van még vasútvonalat, metrót, repülőteret és hajóállomást építeni. Ha folyó szeli ketté földünket, építhetünk hidat is.

Rengeteg diagramm, gazdasági mutató segítségével tudjuk a városunk fejlődését nyomon követni. A szokásos tanácsadók is megtalálhatók a játékban, az viszont újdonság, hogy mindegyiket egy-egy – a Sims figuráihoz nagyon hasonló – karakter jelenít meg. Érdemes figyelni őket, mert már a viselkedésük mutatja, hogy mennyire elégedettek a teljesítményünkkel. Ha nagyobb a kiadásunk, mint a bevételünk (márpedig az elején egy darabig így lesz), és erősen fogy a pénzünk, akkor többféle lehetőségünk van ezen segíteni. Emelhetjük az adót, akár zónánként különböző mértékben is. Csökkenthetjük az intézményeink kiadásait, de elfogadhatunk számtalan ajánlatot is, pl. a hadsereg felajánlja, hogy havi díj ellenében támaszpontot építene a környékünkre. Ilyenkor döntenünk kell, vállaljuk-e a kockázatot, hogy a föld értéke esetleg csökkenhet, és a gazdag lakók bizalmát elveszítjük.

Kicsit dőljünk hátra, és élvezzük, ahogy egyre pezsgőbbé válik az élet a városunkban. Remek segítséget nyújt ehhez a négy irányban forgatható képernyő, és az ötfokozatú nagyítás lehetősége. A napszaknak megfelelően reggel és délután nagyobb a forgalom, mindenki munkába, majd haza igyekszik. A köztes időben egészen kiürül a város. Délután a módosabbak a medencéjükben fürdenek, a kevésbé módosak kertjében gumiasztalon ugrálnak vagy csúszdán vihángolnak a gyerekek. A legszegényebbek benn ülnek az apró házaikban, és mindenért minket hibáztatnak. A parkok, sportpályák megtelnek élettel. Ha a lakóknak jó kedvük van, hajlamosak az utcán táncolni, folyamatosan zajlik az élet. Minden Sim-nek, autónak, fának, lámpaoszlopnak külön árnyéka van. Ha váltakozó napszakokat választottunk az Isten módban (mindenképpen ezt ajánlom), akkor este az utcai lámpák és az autók fényszóróival megvilágított városképben gyönyörködhetünk.

Folyamatosan követni tudjuk a tetteink, lépéseink hatását, a város él, lélegzik és lüktet. A Sim mód lehetőségeit kihasználva viszont még pontosabb visszajelzést kaphatunk a problémákról, a népszerűségünkről. Ha van Sims telepítve a gépen, akkor kedvenc karaktereinket – akár ötöt – beköltöztethetünk a városba, akármelyik házba, amelyikbe csak kedvünk tartja. Ha nincsen telepítve, akkor sem kell aggódnunk, számtalan előre generált Sim közül választhatunk. A kiválasztott figura megérkezik autóján, beköltözik, és máris megosztja velünk a véleményét a lakhelyéről. Nyomon követhetjük, ahogy éli az életét, és bekapcsolódik a város vérkeringésébe. Feltéve, hogy tetszik neki a környék. Mert ha nem, akkor csupán azt követhetjük nyomon, amint angolosan távozik a városunkból.

Remélem, ebből a rövid leírásból nyilvánvalóvá vált, hogy a program bejelentésekor ígérteket a fejlesztők maradéktalanul betartották, és egy rendkívül komplex játékot alkottak. Ahogy a képekből is látszik, a grafika a lehető legnagyobb részletességgel tárja elénk a várost és az eseményeket, a kor követelményeinek teljesen megfelelően. A hangok nagyon eltaláltak, a város morajlik, zajlik az élet. Atmoszférikus, enyhén Jazz beütésű zene érkezett az általam tesztelt verzióval, a számok kellemes aláfestést adtak a város építéséhez. Pár helyen a béta verzió még vicces hibaüzeneteket küldözgetett, de ha a fejlesztők ezeket kijavítják, egy a tökéletest megközelítő játékkal ajándékozhatják meg a stílus rajongóit.

Uniq

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Katasztrófák a SimCity 4-ben

A SimCity legújabb része különféle természeti csapásokkal kápráztat el bennünket a játék során. Ezek között találjuk a tornádót és villámcsapást. Kicsit elüt ugyan a többitől, és nem is nevezhetnénk igazán természeti katasztrófának, de nagyon látványos pusztítást tud végezni a robottámadás is. Lássunk egy rövid összehasonlítást a különböző katasztrófák kialakulásáról, hatásáról a való életben, és a játékban.

Villámlás, villámcsapás

A valóságban:

A földön naponta mintegy 45 000 zivatar fordul elő, nyolcmillió villámmal kísérve. Az évi hárommilliárd villámcsapás kb. háromezer ember életét oltja ki, házakat gyújt fel és erdőtüzeket okoz (csupán az Egyesült Államokban átlagosan tízezret). A villám a légköri elektromosság kisülése, amelynek időtartama a másodperc milliomod részétől néhány tízezred szekundumig terjed. 100 millió voltig terjedő feszültségnél az áramerősség rendszerint 20.000-30.000 Amper, de néha meghaladja a 100.000 Ampert is (összehasonlításképpen: a villanykörtékben néhány tized Amper áramerősség mérhető). A villámcsapásoknál felszabaduló energiának már milliomod része is veszélyt jelent az ember számára. A villám élettani hatása függ az elektromos töltés mennyiségétől, amely az áramerősség és az átfutási idő függvénye. Ellentétben más áramütéses balesetekkel, a villámcsapásnál az átfutási idő olyan rövid, hogy a testen akár 100 amper is átfuthat anélkül, hogy károsodást okozna. A legfőbb veszély, hogy az izmok görcse miatt az életfontosságú funkciók leállnak. Erős áram hosszabb ideig tartó hatása rendszerint súlyos égési sebeket is okoz. A villámnak *Arago* szerint három alakját szokás megkülönböztetni. Az első a vonalas villám, mely a legközönségesebb, és az elektromos gép szikrájához hasonlít, zeg-zugos alakú fő sugarat és kisebb elágazókat mutat. Alakja alkalmasint a légrétegek különböző vezetőképességéhez alkalmazkodik. A felületvillám egy-egy zivataros felhő nagyobb terjedelmű felvillanásában mutatkozik. A gömbvillám gömb alakú, és aránylag lassan halad, nyomában nagy pusztításokkal. Van még az ún. „száraz" villám, mely nem gyújt, csak romboló hatása van. Ha ez a villám az ember közelében lecsap, akkor a test elektromossága megoszlik, a két ellentétes elektromosság a villámlás alkalmával hirtelen szétválik, a villámlás után pedig hirtelen egyesül, ami az idegrendszert teljesen megrongálja, noha külsőleg semmi nyomot nem hagy. Ez köznyelven a mennykő szele.

Mit tehetünk, hogy megússzuk a villámcsapást? Kerüljük a veszélyeztetett helyeket, például a hegycsúcsokat, hegygerinceket, vagy a szabad, sík területeket (villámhárítóként működnek). Kerüljük a nedves talajt, patakokat, vízeséseket, és azonnal hagyjuk el a vízfelületeket. Guggoljunk le (zárt lábakkal és térdekkel, hogy csak egy ponton érintkezzünk a környezettel), lehetőség szerint 10-30 cm vastag szigetelőréteget téve a talpunk alá (ruha, esőköpeny, száraz kő).

A játékban:

Annyi villámlás fordul elő, amennyit csak akarunk. Kiválasztjuk a villámcsapást az Isten mód eszközei közül, és odasózunk vele, csak úgy hanyagul, elegánsan. Kezünk nyomán épületek dőlnek össze, tüzek gyulladnak. A Sim-ek riadtan menekülnek, ki merre lát. Ha az emberség szikrája megmaradt bennünk, akkor nem mentjük el az állást, és így meg nem történtté tehetjük pusztításunkat.

Mit tehetnek a Sim-ek, hogy megússzák a villámcsapást? Kerüljék a játékos felbosszantását, ne panaszkodjanak folyton holmi felesleges dolgok miatt, mint pl. víz, áram, meg hasonlók.

TORNÁDÓ

A valóságban:

A Föld legerősebb forgóvihara a tornádó. Tulajdonképpen egy erőteljesen forgó légörvényről van szó, amely messziről földig lenyúló, sötét, tölcsér alakú felhőnek látszik. Sokan a hurrikánokkal tévesztik össze. Igaz, hogy egy légörvénycsaládba tartoznak, de míg a tornádók szárazföld felett keletkeznek, a hurrikánok óceánok felett alakulnak ki. Ráadásul a tornádók jóval kisebbek a hurrikánoknál, ám sokkal nagyobb rombolásra képesek. A tornádók szimpla és ártalmatlan légáramlatként kezdik pályafutásukat. Felhőkben, főként viharfelhőkben jönnek létre. Születésük speciális időjárási feltételek eredménye. Kialakulásukra ugyanis fülledt, meleg napokon lehet számítani, amikor a nagyon meleg légtömeg helyébe hidegebb érkezik. Képződésük tehát a hidegfront betörésével áll kapcsolatban. Népszerűtlen tulajdonságaik közé tartozik, hogy óriási sebességgel képesek mozogni – bár az is előfordul, hogy percekig egy helyben, mozdulatlan állnak. Gyakorlatilag kiszámíthatatlanok. Belsejében a szél sebessége általában 200-300 km/h, de kivételes esetekben akár az 500 km/h-t is meghaladhatja. Ez a tornádó forgási sebessége. Ez nem azonos a tornádótölcsér tovavonulási, azaz haladási sebességével, ami rendszerint 40-64 km/h. A forgó tölcsér csak egy viszonylag keskeny sávban pusztít, viszont e sávon túl majdnem tökéletes szélcsend honol. Sokszor a pusztítás útja szaggatott vonalhoz hasonlít, mert a tölcsér időről időre visszahúzódik 6-10 km magasságba, így alsó része nem éri el a felszínt. Egész élettartama maximálisan néhány óra.
A felhőkből lenyúló, elefántormányhoz hasonló képződmény belsejében a légnyomás a normálisnál alacsonyabb, ezért a tölcsérnek rendkívül nagy szívóhatása van. Bár már maga a szél puszta ereje is hatalmas károkat okozhat, a tölcsér szívóereje azonban még ennél is nagyobb rombolásra képes. Embereket, épületeket ragad magával, egész fákat gyökerestül tép ki a földből. Az európai kontinensen a légörvény meglehetősen ritka jelenség, nem így az Egyesült Államokban; a tornádók 3/4 része az USA-ban pusztít. Legtöbbjük a Texastól Iowáig húzódó Tornádó-sugárútnak nevezett folyosó mentén száguld végig.

Mit tehetünk, hogy megússzunk egy tornádót? Az Egyesül Államokban (ahol a legtöbb tornádó pusztít) tájékoztatták a lakosságot, hogy tornádó keletkezése esetén mi a teendő. Pl.: ha közeleg a tornádó és van még időd, menekülj egy pincébe vagy bármilyen föld alatti helyiségbe, amelynek megfelelő nyílása van a légnyomáskülönbség kiegyenlítésére! Ha a tornádó a szabadban ér és idejében észrevetted, merre tart, igyekezz kitérni az útjából. Gondolj arra, hogy általában 40-64 km/h sebességgel halad. De ha már nincs időd a menekülésre, feküdj a legközelebbi árok vagy gödör aljára, lapulj úgy a földhöz, amennyire csak lehetséges!

A játékban:

Amikor már azt hisszük, hogy a városunk sínen van, és kényelmesen hátradőlnénk, hogy megcsodálhassuk munkánk gyümölcsét, számíthatunk egy tornádó érkezésére. Házakat, utakat pusztít el, a lakosság száma erősen lecsökken, de legalább remek látványt nyújt.

Mit tehetünk, hogy a tornádó pusztítását megússzuk? Amikor úgy érezzük, hogy végre elkezd a városunk fejlődni, és mindent kialakítottunk az igények szerint, akkor mentsünk egyet gyorsan. Ez a leghatásosabb módszer.

ROBOT TÁMADÁS

A valóságban:

Kevés dokumentált eset van, de szájhagyomány útján terjednek történetek megvadult robotokról és pusztításaikról. Az egyik esetben egy család magára hagyta *Aibo* típusú kedvencét, amíg az emeletre mentek, hogy a kis Jimmy rajzához még több színes ceruzát keressenek. Ezalatt a kutya formájú robot egy labda kergetésével volt elfoglalva. Ekkor történt, hogy a földön hagyott rajzon áthaladva csúnyán összegyűrte azt. Egy másik esetben egy *Asimo* típusú robot verte le a vakolatot, mikor a falnak ütközött, de ez egy laboratóriumban történt, így az ügyet sikerült szőnyeg alá söpörni.

Mit tehetünk, hogy a robottámadást megússzuk? Ha nincs pénzünk, biztos, hogy eszünkbe sem jut, hogy robotot vásároljunk, tehát a megoldás az, hogy szegények maradunk, vagy ha ez nem megy, akkor robot helyett vásároljunk inkább rengeteg fagylaltot.

A játékban:

Ha a lakók továbbra sem tanultak a leckéből, amit egy villámcsapás képében mutattunk be, akkor meglephetjük őket egy robottámadással. A levegőből ekkor egy óriás robot száll alá, és irtózatos pusztítást végez. Bombákat dobál, és házakat dönt romba, az általunk szabott irányt követve. Leomlott épületek, tüzek jelzik útját.

Mit tehetnek a Sim-ek, hogy a robottámadást megússzák? Legyenek alázatosak, és figyeljenek oda, hogy a játékos jó kedvében van-e, amikor rendőrségért, kórházakért kuncsorognak, és a levegő szennyezettsége miatt panaszkodnak.

Uniq

DRAGON'S LAIR 3D

Fejlesztő: Dragonstone Software **Kiadó:** Ubisoft **Web:** www.dragonslair3d.com

1983-ban három animációs szakember, Don Bluth, Gary Goldman és John Pomeroy, valamint egy számítógép-programozó, Rick Dyer egy teljesen újszerű videojátékot alkotott. A világ első lézerlemezen forgalomba került játéka, a Dragon's Lair egy interaktív rajzfilm volt, ahol egy-egy pillanatra a játékos kezébe kapta az irányítást, és ha a megfelelő irányba rántotta a joystickot, vagy jó ütemben nyomta le az akciógombot, folytatódott a sztori, különben számos bájos halálnem animációja következett. A játék nemcsak megmentette a haldódó pénzbedobós játékpiacot, de alapjaiban változtatta meg a számítógépes játékok fejlődését.

20 évvel megjelenése után a játék még mindig hatalmas rajongótáborral rendelkezik, és mind a mai napig jelen van az üzletek polcain. Épp a két évtizedes évforduló tiszteletére döntöttek úgy a készítők, hogy céget alapítva elkészítik a kultikus játék modern átiratát, 3D-s megjelenítésben, immáron teljes értékű akciójátékként.

A megvalósításra a cel-shading technikát alkalmazták, amit 2002/10-11-es számunkban a készülő XIII kapcsán már bemutattunk. A látvány tényleg félelmetes, egy az egyben rajzfilmszerű, a karakterek minden egyes fázisát kézzel rajzolták meg, és egy különleges technika segítségével tették folyamatossá - mindezeket a DirectX minden effektjével megtámogatva, ami lenyűgöző összhatást nyújt. Emellé társul a kitűnő Christopher Stone dinamikus, helyszínenként változó igazi filmzenéje, sőt a játék végén még egy remek videoklippet is láthatunk, melyet ezután bármikor megtekinthetünk az extrák között. Itt egyébként az angol nyelv értői különleges csemegét találnak: egy jó félórányi beszélgetést az eredeti játék születéséről és az új létrehozásáról, és pár finom animációt, no meg az említett videoklippet a végignyomás után. És ami igazán különleges: a DL3D a világ első, HDTV-n is megjeleníthető játéka, így 1080*1920-as felbontáson is élvezhető, főleg az erre felkészült Xbox tulajok számára, akik a zenét emellé Dolby 5.1-ben élvezhetik…

Maga a sztori roppant egyszerű: a szexi Daphne hercegnőt elrabolja a gonosz Mordoc varázsló és Singe, a hatalmas sárkány, és magukkal hurcolják egy igencsak elvarázsolt kastélyba. A lány szerelme, Dirk, egy fura figura: hősképű lovag, de a húzós helyzeteket minden alkalommal rémült halálsikolyokkal és ijedt kiáltásokkal kommentálja – tisztán látszik, hogy a szerencsétlen véletlenül csöppent az egészbe, és most egyetlen célja van: kijutni a kastélyból, lehetőleg egy darabban, azaz tulajdonképpen sodródik az eseményekkel. A játék egy rajzfilmszerű klasszikus Indy3D: bejutsz egy szobába, és a feladatod, hogy juss ki onnan – ehhez fel kell mérned a lehetőségeidet, alaposan végiggondolni a teendőket, megfigyelni a pálya minden szegletét, és persze rengeteget ugrálni, kötelet mászni, karokat rángatni és a rengeteg különböző típusú ellenséget aprítani hű kardoddal, vagy sima illetve tüzes nyílvesszővel betárazható számszeríjaddal.

A rosszaságok között megtaláljuk a régi kedvenceket - a küklopsz-kukacok, a kriptaőrző szellemek, a csókos szájú Giddy Goon-ok, és a főellenségek, mint a Robotkirály, Singe, a Grim Reaper és persze Mordoc, két alakban – és vagy egy tucatnyi újabbat is, melyeket Don Bluth tervezett). Mindeközben összeszedhetünk hat sárkányeszenciát, melyek némi manafelhasználás árán különleges képességekkel ruházzák fel hősünket. A Sárkány Gyűrűje egy látványos kardgyakorlatot tesz lehetővé, a Sárkány Szárnyától hősünk képes nagyobb szakadékokat is átugrani, úgy hogy közben halálra rémülten lebeg előre. A Sárkány Lelke életerő-helyreállításban segít, a Sárkány Szeme láthatóvá teszi a rejtett átjárókat, míg a Sárkány Pikkelye védelmet nyújt a tűz ellen.

Az eredeti játékban 38 szoba volt, az újban mintegy 250 - ezek között megtaláljuk persze majdnem az összes régit is. Jó pár helyen alaposan meg fogunk izzadni, hisz nincs két egyforma feladat, és van, ahol időre kell teljesíteni a pályát. Sok helyen találunk titkos szobákat is (ezekben legtöbbször olyan készségeket találunk, melyek életerő- és manakijelzőnket nyújtják meg, így nemcsak érdemes, de egyenesen ajánlott ezek meglelése), sőt összesen 100 kincset is összekaparhatunk (néha a legelképesztőbb helyekről, Lara-edzettek előnyben), melyek összeszedése a végigjátszás után pár különleges módot tesz elérhetővé a főmenüben. Ezek közül a legérdekesebb a „Pencil Test", melyben fekete-fehérben nyomulhatunk, és ennek ellentéte, a „Smooth Character Textures", mely kevésbé rajzfilmszerű renderelést eredményez, de van itt végtelen mana, folyamatos tüzes kard és más nyalánkság is.

Az ellenfeleink nem halnak meg, csak eltűnnek, nyílvesszővé, életerő- vagy manapótló golyóvá válva, és nincs „game over" sem, az ismert halál animáció után ott folytatjuk, ahol abbahagytuk. Menteni bárhol lehet, kivéve a fő gonoszok elleni csatákat, és pár helyet, ahol a készítők így döntöttek... Egyébként a gyorsmentés mellett csak tíz mentési helyünk van, ez erősen konzolos behatást sejtet, és mivel a végigjátszás után nem érhetjük el a fejezeteket, érdemes néha archiválni mentéseinket, hogy később elővehessük a finomabb részeket.

Ami azonban a nagy negatívuma volt a játéknak, a már-már őrületbe kergető irányítás. Alapból kétféle módozatot választhatunk: az egyikben mi mozgatjuk a kamerát az egérrel, és Dirk e szerint mozog, míg a másikban rábízzuk ezt a gépre, figuránkat követve. Ám a megvalósítás néha rémálomszerű, ennek leginkább szegény billentyűzetem látta kárát. Olykor („it's not a bug, it's a feature") a kamera rögzített helyzetbe kerül, ilyenkor az eredeti játékra jellemző irányításra kell átállni, ami az FPS-szerű mozgás után eléggé sokkoló. (Jobbról balra kell áthaladni egy szobán, kötélről kötélre lendülve. A palló, melyen állsz, lassan kicsúszik a lábad alól. Lenyomod az előre gombot, mire Dirk jobbra vetődve fejest ugrik a szakadékba, ugyanis most a jobbra az előre, az előre pedig a jobbra. Mindezt aztán képzeld el azon a hatalmas pályán, ahol Singe, a rettentő sárkány üldöz, lángcsóvát lehelve, neked cikkcakkban kell rohannod, balról tűzgolyók röpködnek, jobbról egy oszlop dől feléd, a padló leomlik alattad, előtted lángok lobbannak fel, és menteni sem lehet...)

Persze lehet játékvezérlőt is használni, bár annyi gomb van (16 + a négy irány), hogy ezt azért erős fenntartásokkal tessék kezelni. Nekem a Logitech Wingman Cordless tíz gombja, plusz a hat-kapcsoló összes lehetősége is kevésnek bizonyult, ráadásul az egyik gomb lenyomása nemcsak a rádrótozott akciót hajtotta végre, hanem plusz szolgáltatásként a játék közbeni menüt is a képernyőre pattintotta, így több kezem nem lévén kénytelen voltam lemondani erről a megoldásról. Ami külön siralmas, hogy félórai üvöltős kísérletezés után (pedig végignyomtam az összes Larát többször is, így türelmetlennek nem nevezném magam) a hivatalos fórumon tudtam csak kideríteni, hogy egy gerendára úgy lehet a kötélről felugrani, ha bekapcsolom a konzolos kamerát. Alapból kikapcsolva használtam, hisz ez passzol inkább az egér + billentyű kombóhoz), mert csak ebben a módban lehet az elrugaszkodás után a levegőben elfordulni... Ez elég gázos, és a végére bizony már fárasztó is. (A komplett végigjátszásra [az összes kincs megszerzésével, és a titkos helyek felderítésével] úgy öt napot - egy hetet tessék számolni, némi pihenéssel és regenerálódással [no meg fórumolvasással, levelezgetéssel] együtt.)

A Dragon's Lair 3D számomra az utóbbi idők egyik legjobban elkészített játéka, megjelenésében, összhatásában, játékélményben felejthetetlen. Kár, hogy az irányítás és a kamerakezelés mindezt alaposan megcsupálja, így azért örömünk nem lehet felhőtlen. Mivel a cég tervezi a másik nagy klasszikus, a Space Ace hasonló feldolgozását, csak abban bízhatok, hogy tanulnak a DL3D felsorolt hibáiból. Személy szerint nagyon drukkolok nekik ehhez...

]{redenc

92%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 300, 64 MB RAM, 1.3 GB HDD, DX8.1

ARENA

Tomb Raider I-V 90%
Indiana Jones and the Inf. Machine ...90%

PARADISE CRACKED

Fejlesztő: MiST land **Kiadó:** Buka Entertainment **Web:** www.buka.com

Fogadni mernék, hogy ha azt mondom, „Mist", akkor arról a nagysikerű kalandjáték jut az olvasó eszébe, míg ha hozzáteszem, hogy „Buka", akkor meg semmi. (Klasszikus dialógust idézve: „Tudod mit szeretek benned?" „Mit?" „Semmit!") Körülbelül ennyit tudtam én is az orosz cégduóról, akiknek a cikk tárgyát, egy körökre osztott taktikai játékot köszönhetünk: ez lenne a Paradise Cracked. A cím föltehetőleg a háttérre, a világra kíván nem túl konkrét utalást tenni, az elveszett Paradicsomra, ami itt még nincs teljesen elveszve, csak meghasadt, vagyis azzá vált, ami: a jövő elembertelenedett, agresszív, morálisan lenullázódott Földjévé. Itt kellene hősünknek és társainak helytállni, fordulóról fordulóra lépkedve a sötét sikátorok sűrűjében.

Sötét sikátorokat említettem... meglehet, nem ez a leghangsúlyosabb elem a Paradise Cracked-ben, így kibővíteném a sort rejtélyes megbízókkal, szindikátussal (nem ám bété vagy káefté, mindjárt egy szindikátus), kiborgokkal, androidokkal és folyton folyvást szakadó esővel. (Amiben persze az említett mesterséges lények sosem kapnak rövidzárlatot...) Szóval itt van egy világ, ami nagyjából a Szárnyas Fejvadász kópiájának tudható be, olyan plusz behatásokkal, mint más P. K. Dick művek (pl. Emlékárusítás nagyban és kicsiben – *We Can Remember It for You Wholesale* –, amiből az Emlékmást készítették) vagy a Mátrix, vagy ha PC-s játékokról van szó, akkor a Syndicate és csatolt társai. A példákból ki-ki leszűrhette, hogy mi az, amit MiST-ék el szerettek volna érni. Hogy sikerült-e nekik, arra nem egyértelmű a válasz, a grafika például határozottan évekkel ezelőtti tervezetnek tűnik, a korrektül beállított színvilág csak részben javít az összhatáson. Embereinket legtöbbször messziről látjuk, és hacsak nem settenkednek közvetlenül a kamera elé, akkor kisebbek az (általam) elvártnál. (Persze egy 14"-es monitoron 640x480-ban lehet, nem ez a helyzet, de egy Neverwinter Nights-nál például nem volt szükség efféle trükközésre.)

A zene viszont hozza az elvárt hangulatot, s bár nem a változatosság a legfőbb erénye, ehhez a stílushoz remekül passzol. Más kérdés, hogy maximális pontszámot csak akkor kaphatna, ha esetleg valami újdonságot is hozott volna az eddig ismert megoldások (effekthalmok, néha D-re hangolt vagy héthúros gitárok nyomatnak egyszerű riffeket, stb.) mellé/helyett.

Játékmenet. Azok számára, akik esetleg nem ismerik a „körökre osztott taktikai játék" stílust, röviden összefoglalnám, manapság mit jelent ez. Nyilván egy „Gazdálkodj okosan!" is bizonyos értelemben megfelelne a titulusnak, de számítógépes berkekben ez inkább vonatkozik az alábbiakra: adott néhány ember/egység, akik rendszerint fegyveresek, és más fegyveresekre vadásznak, vagy valamiféle küldetésben járnak el. Minden fordulóban egyénenként bizonyos mennyiségű pontból léphetnek/lőhetnek/befolyásolhatják környezetüket (tárgyfelvétel, ajtók nyitása/zárása, stb.). Ha elköltötték a pontokat, az ellentétes célokért dolgozó elemeken van a sor (pluszban esetleg a semleges erőkön), majd ismét jöhetnek az általunk irányított csapatok. A cél elérése általában a játék végét jelenti. A programkészítők plusz feladata, hogy ezt a rendszert egy nagyobb egészbe ágyazzák bele, összefüggő sorozatot alkossanak a külön-külön lezajló harcokból. Klasszikus és mind a mai napig utol nem ért példa a *UFO – Enemy Unknown*, ahol a Földre beszivárgó idegenek hajóit, azok roncsait és a terrortámadásaik által gyötört városokat járhattuk be speciális egységeinkkel.

A Paradise Crackedben pedig a keret maga a játék, azaz egy végtelen körből álló mászkálás-lövöldözés, ami RPG elemekkel (karakterfejlődés, küldetések) lett tarkítva az egysíkúság megtörése végett. Ez a szisztéma azonban több okból sem sikerült teljesen kielégítőre. Először is kevés az akciókra elkölthető pontunk (itt mozgáspont a neve, ami kissé félrevezető), legalábbis kevés akkor, ha a térkép egyik feléről a másikra akarnánk eljutni. Másrészt amint el-

hagyunk egy helyszínt, újragenerálódnak ellenfeleink, és így bárhova is megyünk, az a minimum, hogy 2-3 ellenséges fickót/robotot el kell tennünk láb alól. Régebben pont azt lehetett élvezni az ilyen játékok csatáiban, hogy nem állandósult a harc jelenléte, kutatnunk kellett a célpontok után. Nem tudom, feltűnt-e a készítőknek, hogy ha nem egy RTS/FPS/stb. programot kívánnak a nagyközönség elé tárni, akkor a lődözés nem annyira a dinamizmusa miatt érdekes, hanem sokkal inkább a taktikai komponensek végett. Mert ha igazán odafigyeltek volna erre, és valóban a játékmenet lenne a legtöbbet tesztelt rész, akkor vélhetőleg nem lehetne idióta „kilépek a sarokról-lövök-visszalépek a sarok mögé" módszerrel csatákat nyerni. Néha ugyan jönnek főellenségek, akik eleve úgy vannak elhelyezve a pályán, hogy nehezebben lehessen őket kifüstölni rejtekükből, vagy statjaik, felszereléseik nagyon durvák, s ezekkel meg is gyűlik az ember baja, de a köznép néha nagyon egyszerű gondolkodású tud lenni.

Történetek az esőből. Érezhették MiST-ék is, hogy ez a hadakozás így egymagában nem állja meg a helyét, ezért kitaláltak egy egész jó történetet, főszerepben velünk, azaz hősünkkel, aki nemes egyszerűséggel Hacker-nek hívja magát. Nyilván nem túl sok újdonságot, eredetit lehet napjainkban beilleszteni egy cyberpunk-jellegű történetbe, főleg ha kiadót is akar találni az ember/cég. Így az oroszok is inkább nyúltak innen-onnan, néha olyan művekből, ahol szintén nyúltak innen-onnan (pl. Mátrix), és Hacker mindjárt sötét titkokkal teli univerzumba került, ahol a napi problémákon kívül (üldözi a rendőrség, mert olyan dologra bukkant a hálón, amire nem kellett volna) különféle filozófiai kérdésekkel is meggyűlik a baja. Vagyis a mi bajunk, tekintve, hogy csak úgy kapunk teljes játékélményt, ha elolvassuk a háttérinfókat, csapattársaink életrajzait, a számítógépünkbe érkező napi híreket, naplónkat, stb. Így ezek együtt helyenként kellően hangulatossá teszik a PC-t, és izgalmassá is néha, jóllehet nem a klasszikus harci láz ez, inkább a történet lehetséges perspektívái töltik el feszült izgatottsággal az egyszeri játékost.

Taktika+RPG? A végére hagytam a CRPG-k ismertetőjegyeinek paradise cracked-i vendégszerepléséről szóló részt. Szándékosan, mert súlyuk az összegzés vészjósló pillanata felé közeledve ezeknek a legkisebb. Adottak egyszer a küldetések, feladatok, a szokásos menetrendben: kezdetben pénzszerzés, mert leszakadt csavargókból áll a társaság (ami egy darabig két főt számlál) – fantasyben ezeket nevezik kalandozóknak –, később meg a történettel kapcsolatos enigmák kibomlása szolgáltatja a tennivalókat. Sőt, elvileg néhány döntésünkkel (és nem néhány elvi döntésünkkel!) lavírozhatunk a „film vége" felirathoz való eljutás változatai között; azt hiszem, errefelé ezt hívják nem lineáris eseményvezetésnek. Aztán itt a másik fontosnak beharangozott RPG-vonás, a karakterek fejlődése, ami tulajdonképp a szokásos „szintet lépek, pontot osztogatok" dolog annyi különbséggel, hogy az adottságaikban végletekig polarizált emberkéinket egyszerűen nem éri meg a kezdeti beállítódásától eltérően fejleszteni próbálni, mert kb. 5. szinten emelkedhet egy 1. szintű, más típusú karakter magasságaiba. Kimondott osztály/kasztrendszer tehát nincs, de a valóságban mégis van, méghozzá borzasztóan erős határokkal, talán még a (A)D&D-t is lekörözi, bár azt elég nehéz...

Time to die. Még mindig azon morfondírozom, hogy megéri-e ajánlani ezt a játékot a szélesebb publikum számára, avagy maradjak egy „stílus szerelmesei, Paradise Cracked-et vegyetek!" fölkiáltásnál, aztán egy jól irányzott nyolcvan százalékkal zárjam mondandómat... Az igazat megvallva a főbb ötleteket adó könyveket, filmeket messze jobbnak tartom e programnál, de számítógépes játékok amúgy sem szokták túl gyakran elérni a „konkurensek" szintjét. Ezért legyen az a végszó, hogy a bizonytalankodók vagy szerezzenek be egy demót, vagy olvassanak némi sci-fi/cyberpunk irodalmat, és akkor garantáltan megjön a kedvük hozzá, az említett „stílus szerelmesei" pedig nyugodt szívvel gyűjtögessenek rá, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy megjelenik valaha is az UFO következő része (X-COM: Alliance), illetve hogy nem lesz-e olyan silány, mint az X-COM: Apocalypse. Mert a csodás pillanatok eltűnnek, akár a könnyek az esőben...

Sajoati

83%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII-400 MHz CPU, 128 MB RAM, 300 MB HDD

ARENA

X-COM - Apocalypse	45%
X-COM - Terror From The Deep	70%
Syndicate	95%

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

TRIBUNAL

Fejlesztő: Bethesda Softworks **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.morrowind.com

Az első számítógépes szerepjáték már az idők homályába vész, ám annyi bizonyos, hogy még számtalan követő születik ezen stílusban, hiszen az elmúlt tíz évben óriási áradat RPG-t kaphattunk a nyakunkba. Annak köszönhetően pedig, hogy jó részük igen népszerű lett, a szerepjátékok elfoglalhatták pozíciójukat jól megérdemelt helyükön, az eladási listák legtetején. Idővel aztán ez az iparág is „kettévált", elég csak egy Diablót és egy Might and Magic-et összehasonlítanunk akár grafika, akár küldetések, akár a világok terén.

Számomra – bár elvoltam a Diablóval is ideig-óráig – mindig is a második csoport jelentette az igazi RPG fílinget. Talán mert bensőségesebb képet kaphatunk akár egy fantasy, akár egy cyber világról. Éppen ezért pár éve felfigyeltem egy kisebb projekt nevére, amelyet Morrowindnek hívtak, és már a fejlesztések kezdeti stádiumában is elképesztő grafikát és összetettséget produkált. Aztán kijött a végleges progi, és láss csodát, a végtermék nem lett felhígítva, sőt minden várakozást felülmúlt, és azonnal a listák tetejére ugrott. Pedig még csak többjátékos módja sem volt, azaz elméletileg nem múlhatta felül például az Ultimát, de ettől függetlenül mégis igazi csemegének számított. Hogy miért? Nos, a kulcskérdésnek az számított, hogy mitől is lehet egyjátékos módban vonzó egy szerepjáték? A fejlesztők teljesítettek minden követelményt, sőt totálisan felül is múlták azokat. Elsőként a grafika döbbentett le, amelynek bár igen erőteljes gépigénye volt, ám ezt leszámítva egy igazi csodaként ragyogott az égen, és még ma sem lehetne leírni. A látványvilág megcsócsálása után ébredhettünk rá, hogy a bejárható fantasy-birodalom óriási, nem hiszem, hogy offline gammában van még akár csak megközelítő nagyságú is, nem beszélve a városokról és a népességről. Na és persze ne felejtsük ki az NPC-ket sem, akik folyamatos információkkal látnak el minket, de hozzánk fűződő viszonyuk nagyban függ cselekedeteinktől is. Most pedig megérkezett őkelméhez egy kiegészítő, amely a fejlesztők ígérete szerint ismét nagyon sok boldog órát fog elhozni számunkra, legalábbis remélhetőleg.

Ezek a mai királyok. A most megjelent Tribunal már az előzetes tervek szerint is tartalmazott pár igazán érdekes újítást, de nagyon sok nyílt kérdés maradt, mivel a srácok nem igazán akarták az így is tápos gépigényt még tovább emelni. Az alapsztori a következő: új király kerül a Birodalom élére, ám ahogy az lenni szokott, ez nem old meg semmit. Elődje ugyanis puhány fickó volt, aki elvesztette hatalmának jó részét, így most újoncunk igencsak nagy bajban van: a káosz sújtotta földön két egyházi csoport is magának követeli a tényleges irányítást, ezért forrong a belpolitika, senki sem tudja, hogy ki is kerül ki végső győztesként. Főhősünket ez közvetlenül nem is érinti mindaddig, mígnem az ő bőre is elkezd veszélyben forogni.

A kiegészítő felinstallálása után elsőként még csak az alapjátékban tevékenykedhetünk – hogy miért is, arra később térünk ki. Ám mint minden hősnek, nekünk is szükségünk van pihenésre, és itt kezdődnek a problémák. Alvásunkat ugyanis eleinte igen gyakran fogják megzavarni fekete ruhás bérgyilkosok, akiknek kilétéről fogalmunk sincs, de abban biztosak lehetünk, hogy igen nagy pácban vagyunk. Ha azonban elkezdünk érdeklődni az NPC-ktől titkos látogatóinkról, akkor úton-útfélen kapunk némi információmorzsát, amelyből végül felépül egy kép, miszerint van valaki, aki az egészről magyarázattal szolgálhat. Célpontunk egy nőszemély, aki némi beszélgetés után hajlandó minket átjuttatni a fővárosba, ahol immár a vadiúj küldetések és kalandok várnak ránk. Ez eddig mind szép és jó, sőt még izgalmas is, ám mint mindenben, itt is van némi kis hiba. Mégpedig az, hogy ha ezt egy első szintű karakterrel tesszük, akkor szinte semmi esélyünk sincs arra, hogy bármely csatából is győztesként kerüljünk ki. Legalább egy huszadik-harmincadik szintű ipsével érdemes átmerészkednünk, mivel csak ekkor érezhetjük úgy, hogy szabadon formálhatjuk a történéseket. Ez persze nem nagy hiba,

mivel régebbi, mentett állásunkat felhasználhatjuk, aki azonban most kezdene, annak előtte erősen javallott feltuningolni magát, ami azért nem egy egyórás feladat. Ha azonban ezzel megvagyunk, akkor teljes figyelmünket a fővárosra, Mournholdra fordíthatjuk.

Az újdonságok. Természetesen az új city mellé új katakombák és szörnyek is párosultak. Eleinte csak a „régi ismerősökkel” kerülünk össze, de idővel újabb rémséges pofák törnek ránk, akiket természetesen mi lazán megleckéztethetünk az új fegyverekkel. No persze azért nem olyan egyszerű a helyzet, hiszen jobb, ha mindenki tudja: hiába tápolta gigászi méretekre főhősét, azért az új monsterek sem piskóták. Ahogy az lenni szokott, a fegyver ereje nem mindig elég, de panaszra nincs okunk, mivel kalandozásaink közben új fejlesztésű varázslatra lelhetünk, néhány esetben pedig a régiek kissé megmásított változatát használhatjuk fel. Már az alapjátékra is jellemző volt az, hogy szabadon kiélhettünk magunkat, azaz arra mászkáltunk, amerre csak akartunk, és szinte bármit megtehettünk, amit akartunk. Nincs ez másképp most sem: a fő küldetésekre ugyan érdemes néha odafigyelni, de annyi melléktörténést élhetünk át, hogy akár erre sincs szükség, ha csak szórakozni akarunk, és nem a gyors végigvitelt helyezzük előtérbe. Apropó végigjátszás, a készítők ígérete szerint körülbelül húsz-negyven óra pluszt kapunk a pénzünkért, ami azért egy kiegészítőtől egész szép teljesítmény. De ne térjünk el a témától, hiszen már többször említettem az NPC-ket: nos, az ő számukat is drasztikusan megemelték, több mint kétezer lénnyel cseveghetünk (és ezek csak az npc-k, nem a szörnyek!!), akik továbbra is elég kaotikusan viszonyulnak hozzánk. Nem szabad ugyanis szem elől téveszteni, hogy a három hatalmi tengely közti lavírozás hatására pillanatok alatt megváltozhat megítélésünk, gyorsan új barátokra és rosszakarókra lelhetünk, ám erre érdemes odafigyelni, és nem félvállról venni, ha nem akarunk túl nagy meglepetésekben részesülni. Külön kategóriát képez a grafika, amely eddig is elképesztő volt, de most még tovább tuningolták, és még egy gyengébb kártyán is fantasztikus – mármint a látvány, és nem a sebesség –, egyszerűen a hanghatásokkal együtt olyan filinget generál bennünk, mintha ténylegesen ott lennénk az ódon kastélyokban, vagy akár a falvakban. Akinek pedig megvan a kellő „felszerelése”, az – komolyan mondom – vizuális orgazmusok rengetegét fogja átélni, úgyhogy már csak ezért is érdemes beszerválni a kicsikét. ;)

Összegzésképpen. Azt hiszem, egyértelmű a véleményem. Végre egy olyan kiegészítő, amely hordoz magában grafikai és audio újításokat is, és pluszban még kapunk hozzá új küldetéseket, városokat, szörnyeket, varázslatokat, azaz mindazt, ami elvárható lenne ilyen téren. Egyetlen hátrányként csakis a gépigény róható fel, de talán ez a legkisebb probléma, hiszen jön a karácsony, és lehet fejleszteni... A lényeg az, hogy minden szerepjáték fannak meleg szívvel ajánlom ezen hideg téli napokban, sőt kötelező darabként írom fel receptre, mert vétek lenne kihagyni. Végül pedig, de nem utolsó sorban, megköszönném Lothar kolléga támogatását, aki felbecsülhetetlen méretű segítséget nyújtott a cikkhez.

Retee

93%

grafika	23/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 500, 128 MB Ram, 1 GB HDD, alap Morrowind

ARENA

The Elder Scrolls III: Morrowind 92%
Neverwinter Nights 97%

O.R.B.

Fejlesztő: Strategy First **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.o-r-b.com

Ahogy telik-múlik az idő, egyre inkább úgy tűnik, hogy az űrstratégia „műfaján” belül két egymástól jól elkülöníthető csoportba kategorizálhatjuk a megjelent játékokat. Az első csoportot a Homeworld előtt, a másodikat a Homeworld után megjelent programok alkotják. Az O.R.B. is ez utóbbi kategóriába tartozik, melyen az ominózus korszakválasztó hatásai egyértelműen érzékelhetőek. A játék neve egy rövidítést takar, az angol Off-world Resource Base címet kurtították egy kicsit meg a fejlesztők, gondolom, azért, mert az újságokban nem fért volna ki egy sorba a teljes név.

Az alaptörténetben két egymással rivalizáló nemzetet irányíthatunk, a harciasabb Malus-okat illetve a békeszeretőbb Alyssian-okat. Származásuk ugyanazon ősi fajtól eredeztethető, ráadásul ugyanazon naprendszerben is tengetik mindennapjaikat. Természetesen – a játék szempontjából szerencsésen – kapcsolatuk nem a béke és harmónia szilárd alapjára épült. A konfliktus valójában a *„Torumin”* nevű ősi irat eltérő értelmezésére vezethető vissza. A Malusok szent meggyőződése szerint az Alyssianok a „nagy árulók”, és ezért halállal kell megfizetniük.

Az első kampány a Malusok ezen népirtó éhségét tárja a szemünk elé, míg a másodikban a háború túlélőit kell az Aldus-rendszerbe menekítenünk. A két kampány között igen csekély a különbség, ráadásul az egyes pályák nyerési feltételei is szegényesek: fedezzünk fel egy bizonyos terepet a térképen, pusztítsunk el egy (vagy több) ellenséget... Ezek nagyon sok helyen unalmasak (pl.: végtelennek tűnő galaxisokon kell átrepülnünk csupán azért, hogy elpusztítsunk egy-egy ellenséges csatahajót). A küldetések végigjátszása után mindenkinek ajánlott kipróbálnia a „Skirmish” játékmódot is, ami sokkal izgalmasabbnak bizonyul, mint a küldetések. Itt kiválaszthatjuk kedvenc nemzetünket, és szabadon, az általunk favorizált pályán mérhetjük össze tudásunkat a számítógéppel. A „skirmish” mód mellett természetesen helyet kapott a játékban a multiplayer opció is, ez alatt másokkal (egyszerre maximum 8 játékossal) vívhatunk éjszakákba húzódó csatákat. A játékban szereplő nemzetek semmilyen kapcsolatban nem állnak az emberekkel – akárcsak a Homeworldben –, tehát az alien konfliktus egyáltalán nem érinti kicsiny bolygónkat, nyugodtan alhat mindenki.

Az O.R.B. grafikája nagyon tetszetős, ami leginkább megragadott benne, az az űr kidolgozása és sokszínűsége volt, viszont van néhány olyan dolog is, ami nem igazán tetszett. Kezdjük a grafika előnyeivel. A távolban el-elszórtan az űr felhős, és pályáktól függően a színe is változhat, ami megerősíti azon képzeletünket, hogy az univerzum minden szegletébe elkalauzol minket a játék. A háttér mellett az egyes aszteroidák, bolygók, hajómodellek kidolgozottságára sem lehet panasz, mind-mind valósághű. A menü és maga a kezelőfelület jól áttekinthető, kicsit ugyan szegényes designnal van megáldva, de nagyon könnyen és gyorsan lehet navigálni rajta. A problémát nem is ezek jelentik, hanem egy-két aprócska részlet, amire a fejlesztők nem igazán figyeltek oda. Vegyük például a bázisokat, amiket hatalmas aszteroidákra kell építenünk. Ezek megformálásával nem sokat foglalkoztak a

készítők, ugyanis az egész csupán egy bejáratból áll, ami a sziklán kívül helyezkedik el. Nincs semmi jelzőfény, semmi aktivitás nem mutatkozik az építményen, csupán a már említett bejáraton, amin a nyersanyaggyűjtő hajók ki-be járnak. Ráadásul ha ezeket megtámadjuk, akkor a bázisok helyett a csatahajók magát az aszteroida közepét lövik, és az épület lerombolása nem okoz semmilyen kárt az aszteroidában. Ez meglehetősen érdekesnek hat. (A bázisok mentségére szolgáljon, hogy upgrade esetén teljesen rájuk lehet közelíteni, és le tudjuk bennük ellenőrizni az áthaladó hajók belsejét is.)

A pihentető dallamok igazán a játékba illenek, ellenséges erők érkezésekor a zene erősödik, energikusabb, dinamikusabb lesz. A hanghatások is megfelelőek, legénységünk utasításkor azok megerősítéssel válaszolnak nekünk.

Sajnos további hibák a játékmenet során is fellelhetők. Amit az 1999-ben kiadott Homeworld-ben már jól megalkottak a fejlesztők, azt a Strategy First csapata alaposan megcsavarta, s úgy építette be a programba. Néhány építmény nagyon unalmas lehet, ráadásul az egyes pályákon sincs nagy stratégiai jelentőségük. Az irányítás jó kialakítása egy ilyen játéknál nagyon fontos. Az O.R.B. vezérlése elfogadható, hasonlít más űrstratégiai játékok irányításához, de azért vannak eltérések is. Hajóink navigációját három tengely mentén végezhetjük (tehát 3D-ben), mely nagyon egyszerű. A CTRL nyomva tartása közben a térkép egy pontjára klikkelünk, majd elengedjük a CTRL-t, és hajónk a megadott helyre megy. Arra azonban mindenki számítson, hogy néha ha vízszintesen akartok haladni, akkor az függőlegesre is sikeredhet. Ennek elkerülésére nincs királyi út, bárkivel előfordulhat, sokat kell gyakorolni, játszani, és akkor megszokjátok ezt a fajta navigálást. Rendelkezésünkre áll a képernyő jobb alsó sarkán egy mini-térkép is, ami 2D-ben mutatja az aktuális pályát. Ez is a navigáció megkönnyítésére hivatott. Közeli támadás esetén elég – a flottánk kijelölése után – az ellenséges haderőre kattintani, és már támadják is azt a mi egységeink.

Az építés és fejlesztés egyszerű, akárcsak a hajóink közötti váltás, illetve azok megtalálása a galaxisban. A támadás és a gyorsan mozgó célpontok elkapása érdekében az MI automatikusan kijelöli nekünk a célpontokat, hajóink viszont nem annyira intelligensek, hogy maguktól bekapcsolódjanak egy közeli csatába. Egységeinknek különböző parancsokat adhatunk, például hogy milyen formációban repüljenek.

Néha meggyűlhet a bajunk azzal, ha egységünknek adunk egy bizonyos utasítást, például hogy ne támadjanak le egy közeli építményt, de mikor elhagyjuk azon térséget, és más épületekkel/egységekkel foglalatoskodunk, azok mégis megtámadják azt. Ha csatázni akarunk, akkor viszont kifejezetten jól jön, ha támadó egységeinket agresszív módba állítjuk, ez esetben lehet a harc kimenetele a legkedvezőbb (számunkra). Már csak azért is érdemes ezt választanunk, mert ha több idegen egységet támadunk le egyszerre, akkor flottánk az egyik elpusztítása után önmagától átáll egy másik egység elpusztítására, egészen addig, míg azok el nem fogynak (vagy mi nem fogyunk el). Ha lehetséges, ne vívjunk egyszerre két csatát a térkép különböző pontjain, mert az MI megtréfálhat bennünket. Sajnos néha még akkor is érhet meglepetés minket, mikor egyetlen egy csatára összpontosítjuk a figyelmünket, mert az MI figyelmen kívül hagyja utasításainkat.

A játékban hat kutatási/fejlesztési területet különböztethetünk meg: tudomány, tervezés, elektronika, energia, robbanószerek, egyéb anyagok. Számos osztályba sorolhatjuk a játék űrhajóit is, melyeket a megfelelő technológiák kifejlesztésével építhetünk meg. Lehetőségünk nyílik könnyű, középkategóriás és nehéz fegyverzetű; szállító illetve csatahajók valamint műholdak létesítésére. Az összes fejlesztési feladatot egy azonos helyen (Starbase) láthatjuk el, kivéve a csatahajók építését (ezek megépítéséhez külön hajógyár kell).

A harci osztályú hajók nálam képtelenek voltak felvenni az ellenséges egységek sebességét, ami nagyon nagy hátrányba sodorhat minket egy-egy ütközet során. Amikor azonban sikerül megtámadnunk az ellenséget, csapatunk kisebb csoportokba tömörül, és úgy támadja meg az ellenséget. Egy 12 fős csapat két ötös és egy kettes egységet fog alkotni a csata során, melyek közül az egyik ötös csapat jóval előbbre halad a többieknél, ezáltal a koncentrált tűzerő egy kicsit meghiúsul.

A játék mellett érdemesnek találom megemlíteni annak pályaszerkesztőjét is (Scenario Editor), amivel bármely játékos megalkothatja saját galaxisát! A szerkesztő használata nagyon egyszerű, X, Y, és Z koordináták mentén tetszés szerint helyezhetünk el bolygókat, napokat, bázisokat. Az aszteroidák elhelyezését szerencsére megkönnyítik a különböző beépített alakzatok (körkörös, egyenes vonal, stb...), így nem kell egyesével lerakosgatnunk ezeket.
A szerkesztőbe integrálva használhatjuk az „Eseményszerkesztőt” is, mellyel különböző speciális eseményeket építhetünk be a pályánkba. Például mikor egy játékos elér egy aszteroidát, az ellenségnek kiadhatjuk a támadás parancsot, vagy akár üzeneteket is kiírhatunk a képernyőre. Természetesen egy kis időnek el kell telnie, míg teljesen kiismerjük a 3D-s szerkesztő minden csínját-bínját, de ez biztos, hogy minden hardcore pályaépítőnek kellemes időtöltést fog jelenteni!

Az O.R.B. fejlesztési stádiuma nagyon sok időt emésztett fel, amitől – az igazat megvallva – egy kicsit többet vártunk. Sajnos a kreativitás hiánya egy kicsit érződik a játékban, kevés az újdonság, kevés az egyéni és korszakalkotó ötlet. Nem igaz azon feltételezés, hogy ezen a területen már nem lehet újdonsággal előrukkolni, mert ez más fejlesztőgárdáknak már sikerült mind játékélmény, mind grafika területén. Biztos vagyok azonban abban, hogy a műfaj kedvelőinek kellemes időtöltést fog jelenteni ez a játék is, azoknak, akik pedig még nem játszottak ilyen stílusú játékkal, üzenem, hogy ők is feltétlenül próbálják ki, mert legalább egyszer mindenkinek meg kell semmisítenie egy űrben cirkáló ellenséges anyahajót!

Menyus

75%

grafika 21/25
zene/hang 12/15
játékélmény 29/40
kategórián belül 10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P-III 600 MHz, 96 MB RAM, 500 MB HDD

ARENA

Haegemonia: Legions of Iron 98%
Imperium Galactica II....................84%

NEW WORLD ORDER

Fejlesztő: Termite Games **Kiadó:** Project Three Interactive **Web:** www.p3int.com

Semmi kétség nem férhet hozzá: a Half-Life évekkel ezelőtt való debütálásakor új etalon született. Ez a páratlan siker, amit a Sierra akkor a játékból szüretelt, szinte példátlan volt a játékiparban, amit mi sem bizonyít jobban, mint az azóta eltelt idő alatt hozzá készült kiegészítések és rajongói modifikációk száma. Az Interneten még a mai napig is futnak a HL és CS szerverek – az évek során fokozatosan megjelenő klónokról már nem is beszélve. Éppen ezért volt érdekes hallgatni a svéd Termite Games ígéreteit, miszerint az ő programjuk feltelepítése után már nem lesz szükségünk a jó öreg HL-re...

Annyit azért elöljáróban nem árt tudnunk, hogy sem a Half-Life, sem az összes ilyen és hozzá hasonló taktikai elemekkel jócskán teledobált FPS nem rendelkezik a Quake vagy Unreal-sorozat azon áldásos tulajdonságával, hogy felcsatolva egy plazmavetőt vagy bármilyen más gyilkosabbnál gyilkosabb atomfegyvert ledarálhatjuk a fél világot. Így ne is lepődjünk meg, ha esetleg első konfrontálódásunk során az első szembejövő ellenfél egy árva pisztolygolyó segítségével a másvilágra küld. Igen, az ilyen programokban az életszerűség, a valóság minél inkább történő utánzása a cél – és ezért is szeretik oly sokan ezt a stílust, mert így olyan érzése támadhat az embernek, hogy komolyan veszik, hogy nem nézik hülyének, és hogy érdemes miért küzdenie.

A történet szerintem nem sok embernek fog majd újdonságot mondani – már akik az ilyen játékokat kedvelik és játsszák: mint mindig, ebben az esetben is két szemben álló fél közül kell majd választanunk, akik aktuálisan nem szeretik egymást – és az ő bőrükbe bújva kell különböző feladatokat végrehajtanunk, miközben ki kell irtsuk az ellenfél gárdáját. A két csapat egyike a The Syndicate nevű terrorista csoport, akiknek feltett szándéka a világ uralma, és ehhez minden szükséges eszköz a rendelkezésükre is áll. A másik pedig a GAT (avagy a Global Assault Team), akik egy világbéke-megőrző társulás a világ minden egyes országa által delegált tagokból, hiszen csak nekik van esélyük megállítani az összeesküvőket, illetve megteremteni a világbékét. Mint ahogyan az a hasonszőrű programoknál is lenni szokott, a csapatleosztás után még további alfajokra lebontott karakterválasztás is rendelkezésünkre áll civil, kommandós és hasonló tulajdonságú ipsék képében.

Egy kis kezelés. Amikor először láttam Half-Life-ot játszani valakit, kerek szemekkel néztem, hogy mi a manóért zongorázik a billentyűzeten végig egy jó 15 billentyűs kombinációt minden egyes alkalommal, mikor belép a játékba. Aztán persze hamar világossá vált, hogy az ilyen típusú gamékban ez elengedhetetlen, hiszen kapásból úgy indítunk, hogy be kell vásárolnunk az adott pályán használható arzenálból. Ez két dolog függvénye: a pénzé és a pénzé. A pénzt pedig játékban nyújtott teljesítményünk után kapjuk – tehát a két dolog erős összefüggésben van egymással. Ezt a pillanatot nem árt komolyan vennünk, ugyanis nem lesz majd lehetőségünk minden sarkon tápolni – jó, ha 3-4 ponton megtehetjük majd a pályán. Ezért jól át kell gondolnunk, hogy mi az, amire a pénzünk futja, és majd hogyan is bánunk vele a játék során.

A bevásárló körút után már csak a képernyő gyors átfutására lesz szükségünk, hogy aztán belevessük magunkat a mélyebb élvezetekbe. A bal felső sarokban egy térkép jelzi, hogy éppen merre járunk – mutatva a létfontosságú ellenfeleket, illetve más fontos tárgyakat. A bal alsó sarokban láthatjuk magunkat és az energiánkat, jobb oldalon pedig a rendelkezésre álló töltényeink száma sorakozik. Az egyéb funkcióbillentyűkről az Options menüben tudtok tájékozódni, de nem kell megijedni, nem lesz sokkoló hatású – lényegi eltérés a hasonszőrű játékoktól nem lesz tapasztalható: guggolás, oldalazás, fegyverújratöltés, beszéd a csapathoz... nagyjából ennyi.

Sérülésmodell. Térjünk is rá gyorsan egy kicsit izgalmasabb területre: a játék által használt sérülésmodellezésre. A bal alsó sarokban látszódó piktogram nem csupán díszként lett fel-

tüntetve: ha találat ér, ezen a rajzon láthatjuk a sérülés mértékét és pozícióját. A szín halványból erős vörösbe hajló árnyalataival jelzi a program, hogy mennyire komoly a baj, illetve ezt jómagunk is tapasztalni fogjuk majd az életerő számunkon, na meg azon, hogy egyre nehezebben tudunk majd közlekedni... Maga az ötlet egyébként dicséretes: plusz egy pont az élethűség javára, hiszen egy fejlövésnél kapásból összecsuklunk, míg ha a karunkon vagy egyéb elenyésző helyen találnak el minket, még vígan futkározhatunk tovább.

Tájmodell. Most jönne azonban a feketeleves. Eddig úgy nagyjából semmi gond nem lenne a programmal – elviekben minden a helyén: menü, karakterválasztás, hangeffektek... Na de a grafika!... Én egy megértő ember vagyok, és sok mindent el tudok fogadni, szeretem mindenben inkább a jót látni, mintsem a rosszat, na de ami a New World Ordert illeti, azt már nem tudom épp ésszel megmagyarázni. Az hagyján, hogy a saját grafikai motort használó program szinte szemernyit sem változott a Half-Life kinézetéhez képest – azt az apró tényt leszámítva, hogy a megjelenítés a 2002-es szinthez lett igazítva –, de hogy a pályák felépítése és berendezése is kísértetiesen hasonlítson a nagy klasszikusra, több mint arcátlanság... Nem szeretem, ha minimális befektetéssel szeretne valaki nagy pénzeket kaszálni – még ha jelen esetben nem is biztos, hogy erről van szó, de ez akkor is mínusz pont. A legfőbb bizonyíték erre az első 1-2 szoba, ahol már tökéletesen láthatjuk, hogy sablon sablont követ: a termek fantáziátlansága, textúráik hanyagsága döbbenetes módon el tudja venni az ember kedvét az akciózástól – főleg hogy minden egyes centiméteren olyan kocka érzése támad a deli játékosnak. A skatulyából még azzal sem sikerült kitörniük a pályatervezőknek, hogy teledobálták 1-2 virágcseréppel, poroltóval és más hangulati elemmel a területet, vagy hogy pár esetben a szabad területeken, utcán, hajók külső területén is mászkálhatunk – az érzés megmarad. Frusztrál, és nem enged abból, hogy itt valami sántít. Mert ez ronda... Óh, és a legszebbet még nem is mondtam. Hiába díszítik az utcát lámpák, vagy egyéb rongálhatónak tűnő tárgyak, ha a golyók lepattannak az üvegről, a dobozokban csupán a töltényhüvely marad ott, és ebben ki is merül az interaktivitás. Olyanról, hogy eltolni valamit, vagy ne adj Isten: felrobbantani egy benzines kannát – ne is álmodjunk...

Single vagy Multi? A programozók nagy dilemmája lehetett, hogy az egy- vagy többjátékos módot favorizálják-e – melyről tanúskodik a többéves fejlesztési időszak, ahol az első koncepciók szerint egy 1 játékos módra kihegyezett Multiplayer támogatással megdobott FPS-t akartak –, ami aztán a mai trendeknek megfelelően szerencsétlen módon döntött a többjátékos mód javára. Azért írtam, hogy szerencsétlen, mert így a 12 választható helyszín köré felépített történetet hamar le lehet zongorázni, és talán már csak azért szerepel benne, hogy legyen hol gyakorolnunk az Internetre... Mindazonáltal a grafika rútsága jó pont a netes játéknak, hiszen az alacsony számú poligonokat és egyszerű textúrákat mégis könnyebb mozgatni az Interneten keresztül, mintha csili-vili felépítésük lenne...

A nagy konzekvencia. Az utolsó pár bekezdés ugyan negatív hangvételűre sikeredett, de azért nem szabad lebecsülnünk az erőfeszítést, amit a játékba öltek sok-sok éjszakán keresztül a programozók, és ha újítani nem is sikerült a bevált sémákon, attól még egyáltalán nem rossz program született a kezeik között. Mert bár kreatív munkáról nem igazán beszélhetünk, és talán további 2-3 év kellett volna, hogy az alapállapotot (esetünkben egy másik játék teljes lekopírozása) egyéni ötletekkel és megvalósításokkal tegyék mássá, illetve különlegessé. Ez most nem sikerült, de ne becsüljük le az elsőjátékos Termite Games fejlesztőcsapatát, hiszen akik ilyen derék másolóművészek, legközelebb talán – okulva az eddigi hibáikból – már saját kútfőből is dolgozni fognak, és olyan programmal lepnek meg minket, amitől mind a 20 ujjunkat megnyaljuk majd. Én drukkolok nekik...

Bagó Péter

86%

- grafika 19/25
- zene/hang 14/15
- játékélmény 37/40
- kategórián belül 12/15
- összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P600, 256 MB RAM, 750 MB HDD

ARENA

- Operation Flashpoint 90%
- Half-Life....................................99%

FAR WEST

Fejlesztő: Greenwood **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.farwest.de

Minden különösebb hírverés nélkül jelent meg a JoWood gondozásában a Greenwood Entertainment legfrissebb stratégiai játéka, a Far West. Bizonyára a fejlesztő neve csak kevesek számára cseng ismerősen, pedig honlapjuk tanúsága szerint német nyelvterületen már több játékuk is a boltokba került az elmúlt 4-5 év során – elsősorban stratégia és menedzselős stílusban. Jelen teszt alanyában eme két, egyenként is élvezetes mókát próbálták az eladási számok minél magasabbra növelése érdekében egy programba oltani. Lássuk hát, sikerült-e nekik!?

Bizonyára sokan voltak olyanok (ez persze elsősorban fiúkra vonatkozik), akik velem együtt legalább egyszer cowboynak öltöztek egy általános iskolai farsangon. Na ugye! Sőt olyanok is sokan vannak bizonyára, akik szeretik a vadnyugat hangulatát, jelenjen meg az a TV-ben, könyvben vagy teszem azt a számítógép monitorán. Elsősorban a westernt kedvelő stratégiafüggők lelhetik meg számításukat, ha végigolvassák ezt a pár sort.

Mi is a feladat? Adva vagyon valahol a messzi vadnyugaton egy kis farm, aminek ügyes-bajos dolgainak irányítását bízzák ránk. Bevételi forrásunk a marhakereskedelem, amihez jó pár összetevőre lesz szükségünk. Például cowboyokra, akik az állatokat a legelőre, a legelőről vissza a karámba, vagy a karámból eladásra terelgetik. Embereinknek szüksége lesz némi élelemre és hangulatfokozó szerekre is: babbal, kávéval és whiskyvel kell ellátnunk őket, legyenek akár a farmon, akár valamely távoli legelőnkön. A legelők igen fontosak: ha nincs legelő, nincs mit enni a marháknak (mármint nem a cowboyoknak), nem szaporodnak, majd ahogy szokás, el is pusztulnak. Akié a legelő, az a góré: nem olcsó mulatság egy ilyen helyet magunkévá tenni, de muszáj lesz, mert különben nincs pénz, ha nincs pénz, akkor nincs fejlesztés, ha nincs fejlesztés, nincs miből tőkét kovácsolni. A legelők azonban több veszélyforrást jelenthetnek. Az esetlegesen előforduló farkasok megkeseríthetik az életünket (hát még a szegény állatokét), de a szomszéd farm tulajdonosának is kedvére való lehet a talpalatnyi füves terület. Szóval szükség lesz még olyan marhapásztorra is, aki ért a farkasirtáshoz vagy a fegyverforgatáshoz, hogy egy tár 9 millis mellett megbeszéljék az élet dolgait a konkurenciával. Ezek a szép szál legények aztán az idő folyamán fejlődnek, így kevesebb jószágot veszítenek el a legeltetés során, sikeresebben gyógyítják a beteg példányokat. Ahogy fejlődnek az emberek, adjuk-vesszük a marhákat, vagyonunk gyarapodásnak indul. Így leszünk akár híres – vagy éppen hírhedt – marhakereskedők, akik szűkösebb napokban akár Krőzusnak is szívesen adnak kölcsön.

Grafika. A Greenwood-os fiúk saját fejlesztésű 3D-s grafikus motort készítettek legújabb „gyermekük” számára, ezzel próbálva lépést tartani a Blizzard Warcraft-jával és az Ensemble Studios Age of Mythologhy-jával, ami sejthetően – ha lehetek diplomatikus – nem sikerült maradéktalanul. Az első pofon akkor ér minket, mikor a faékegyszerűségű Options menüben rádöbbenünk, hogy 1: nem állíthatunk a felbontáson, 2: a részletességet is mindössze két lépésben állíthatjuk. Aztán a játékot elindítva azt is elkönyvelhetjük, hogy az egységek animációja ugyan kellően részletes, mozgásuk azonban mégis suta: olykor a préri fölött korcsolyáznak, mozgás közben egymásba vagy a földbe lógnak. Néhány tereptárgy csak szimbolikus: a legelőkön rakott tábortűzben előszeretettel legelésznek hosszúszarvú marháink, de a kimondottan gyúlékony szekerek is gyakran parkíroznak a lángok között. Az épületek eléggé egy kaptafára készültek, bár valamelyest valóban ez volt a jellemző a 19. századi vadnyugatra, ettől függetlenül nekünk még nehéz lesz olykor-olykor megkülönböztetni egymástól az amúgy nem túl nagy számú épületet. A kamera, vagyis a nézőpont forgatható és zoomolható, és éppen a zoomolgatás leplezi le a megjelenítés hiányosságait. Tudniillik messziről a kis felbontás miatt a kép szemcsés és kopár, közelről viszont az alacsony részletességű textúrák miatt lesz a szemünk elé táruló látvány kedvszegő. A kicsit megkésettnek tűnő képi megvalósítás nélkülöz mindenfajta különleges effektet. Nincs napszakváltozás, nincsenek időjáráshoz kötődő hangulatfokozó elemek, még egy nyamvadt hullámverést is nélkülözni kell,

maximum a mozgó szekerek és marhák nyomában feltűnő porfelhőt üdvözölhetjük pionírként. Kár. Mindezen sirámaim ellenére meg kell hagyni, a nem különösebben igényes kidolgozásnak van egy kétségbe vonhatatlan előnye: a játék nem kíván maga alá különösebb atomerőművet.

Felemás. Fenti jelző nem másra, hanem a hangokra és a zenére vonatkozik. A zene tökéletesen illeszkedik a játékhoz, jól idézi fel a Bud Spencer&Terence Hill-vonalba tartozó spagettiwesternek hangulatát, és a fenti urak vadnyugat ihlette filmjeinek kedvelői bizonyára nem egyszer fognak múltba révedő vigyorral az arcukon halleluját énekelni. Jó-jó, nem egy Morricone volt a komponista, de tényleg jó a zene, és megvan az a jó (vagy rossz) tulajdonsága, hogy hosszú percekkel képes kitolni a játékra alapból szánt időt. Jó zene ide vagy oda – csak hogy itt is belekössek valamibe – abszolút nem nagy mennyiségű muzsika került a programba. Ejnye-ejnye! A hanghatásokkal kapcsolatban már korántsem nyilatkozhatom ilyen pozitívan: van egészen jól sikerült, van középszerű, feledhető, és van mérhetetlenül gagyi is. Példának okáért a száraz préri faunájának hangjait remekül adja vissza a program, ezzel szemben tehénpásztoraink csörgő-kopogó csizmájának hangját kezdetben program-, vagy hangkártya-hibának aposztrofáltam, de aztán rá kellett döbbennem a szomorú valóságra, hogy ezt bizony komolyan így gondolták a fiúk. Egy mondattal jellemezve: nyomokban jó hangulatú hangok és zene, bosszantó részletekkel...

Vissza a múltba. A stratégiai játékoknak két olyan pontja van, amivel egy játék porba hullhat, vagy mennyekbe mehet, fejlesztőstül. Ezek közül az egyik az irányítás (a másik a mesterséges intelligencia, de erről majd később), mert senkinek sincs kedve a rutin parancsokhoz n+1 számú kattintást elvégezni – hiába, lusta egy állatfaj a játékos. Hogy a kezelés körülményeit szemléltessem, elmesélek egy egyszerű példázatot: tegyük fel, hogy ellátmányt szeretnénk rendelni, majd azt a közeli legelőn dolgozó cowboyoknak kiszállítani. Na most, először is valahogy meg kell keresnünk a várost, ezen belül az 5-6 tökegyforma épület közül ki kell keresnünk a helyi közértet (General Store). Ha ez megvan, akkor itt beállíthatjuk, hogy miből mennyi kell (természetes hogy mindig az nincs, ami éppen kellene, de ez nem csak ebben a programban van így) és az OK-ra kattintva már el is indul a szekér minden földi jóval. Ha megérkezett a rakomány, akkor maszekban, saját járgánnyal még ki is kell szállítani a legelőre az élelmet. Ehhez először kiválasztjuk, hogy miből mennyit viszünk és hova – természetesen ehhez is minimum a kistérképet igénybe kell venni. Ha már ez is megvan, és jóvá is hagytunk mindent, indul is a napi betevő az időközben éhen halt tehénpásztorok felé. Béke poraikra! És ami az egészben a legrosszabb, mindezt végrehajtani még annál is rosszabb, mint elolvasni, mivel Warcraft II-t idéző módszerrel kell kiadni a parancsokat, a trendi ballal kijelöl, jobbal odaküld módit el lehet felejteni.

Multi-móka. Ha van valaki, akinek a fentiek még nem vették volna el a kedvét a játéktól, akkor írok még pár keresetlen szót a multiplayer részről is, mert az is van, nem is akármilyen... hanem jól összecsapott. A játékban fix négy személyes mókát játszhatunk a fájóan alacsony létszámban jelenlévő pályákon. Mindenképpen négy farm játszik a térképen, mert a négyből üresen maradó helyeket a program feltölti gépi ellenfelekkel. Ha már itt tartunk: gépi ellenfelek. A mesterséges intelligencia nem sokat rombol a játékélményen, jól elvan magával, él, mint Marci Hevesen, de semmilyen látványos megmozdulást ne várjon tőle senki, nem az „ő" műfaja.

Konklúzió. Volt egy nagyszerű, bár nem korszakalkotó játékötlet, egy közeledő megjelenési határidő, egy sürgető kiadó és egy kapkodó fejlesztő. Fentiek eredménye ez a játék, amely valószínűleg a karácsonyi játékdömpingben hamar el fog tűnni a mélyben, pedig többet érdemelt volna ennél. Talán majd egy gyorsan kiadott patch javít annyit a játékon, hogy az alant éktelenkedő alacsony százalékérték feljebb kússzon vagy 4-5 százaléknyit, de ez sem biztos. Félreértések elkerülése végett megjegyezném (nem terjengős, ugye?), hogy én jól szórakoztam a játékkal – hibák ide vagy oda –, és feltételezem, hogy lesz még rajtam kívül néhány elvetemült stratéga, akinek kellemes perceket fog szerezni a program. De az viszont biztos, hogy mi leszünk kevesebben. Kár érte, kis odafigyeléssel, korrekt bétateszttel és plusz egy-két hónap munkával egy nagyon jó játék született volna. De ez így ebben a formában csak közepes.

„Köszönet a cikk elkészítésében nyújtott segítségért robotnyk-nak!"

Menyus

76%

grafika 19/25
zene/hang 12/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 600, 128 MB RAM, 500 MB HDD

ARÉNA
America: No Peace Beyond the Line ...48%
Sim Farm....................................65%

NBA LIVE 2003

Fejlesztő: EA Sports **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** nba2003.ea.com

A világ egyik legdinamikusabb sportja, a világ talán legkiélezettebb bajnoksága. Két méter fölötti óriások, drabális izomkolosszusok, emberfeletti pontossággal a gyűrűbe találó bedobók. A fizika törvényeit semmibe vevő cselsorozatok, villámgyors összjáték, látványos passzok, hatalmas repülések, palánkrengető zsákolások. Utolsó pillanatokban eldőlő küzdelmek, hihetetlen drámák, mennybe repülő győztesek és magányos vesztesek. Nagy egyéniségek, világklasszis sportemberek, igazi showmanek. Hamisítatlan amerikai körítés, csini pompomlányok, hatalmas felhajtás, óriási csarnokok, felfokozott hangulat. Mindez három betűbe sűrítve: NBA. Hát lehet nem szeretni?

Nem hiszem! Ha azonban hozzáteszek még négy betűt (legyen, mondjuk: LIVE), mindjárt elsötétülnek a rajongó tekintetek. Bizony, meg kellett érnünk, hogy a valaha szebb napokat látott sorozat az EA Sports fekete bárányává lett. A tavalyi rész meg sem jelent PC-re, ám sokak szerint jobb is így, hisz a konzolos verziók sorsa is csúfos bukás volt. Igaz, ott olyan komoly ellenfelei vannak a sorozatnak, mint például a Sega NBA 2K3-ja, míg a mi kis szürke számítógépünkre mostanában nem hoznak ki témába vágó anyagokat. Érthető hát, hogy nagy örömmel vettem kezembe a hamvaiból feltámadt NBA Live legújabb, 2003-as epizódját tartalmazó korongot. Annál is inkább, mert az előzetes infók teljesen újragondolt játszhatóságról és korszerű grafikáról szóltak. Elsőként a jelenlegi trendeknek megfelelően a játékból kivágott jelenetekből összevágott intró nyújtott ezekből egy kis ízelítőt. Igazság szerint én inkább a valódi közvetítésekből kiollózott klipekre bukom, de azért koppant egyet az állam, amikor a bevezető videó látványos zsákolásai egy az egyben visszaköszöntek az első meccsem során... Na de ne szaladjunk ennyire előre, hisz előbb át kell verekednünk magunkat a menürendszer szövevényes dzsungelén!

Na igen, amilyen gusztusos a szemnek a front-end design, annyira esetlen a menük felépítése használhatóság szempontjából. Csak hogy néhány kiragadott példát mondjak: miért kell a gyakran használt Load/Save pontot az Options-be rejteni? Mi oka lehet annak, hogy a taktika finomhangolására csak meccs közben nyílik lehetőségünk? Miért nem lehet normálisan rákeresni játékosokra megadott szempontok alapján? Meg hasonló apróságok, majd ti is megtapasztaljátok...

Azért előbb-utóbb sikerül elnavigálnunk a Game Modes-nál fellelhető játékmódválasztáshoz. Lehetőségeink:
Exhibition: egyszerű meccs, a szokásos beállításokkal – a résztvevő felek (az NBA összes csapata, az All-Star teamek és az ötvenes évekig visszamenően az előző évtizedek válogatottjai közül választhatunk), a meccs hossza, szabályok finomhangolása, nehézségi szint. A legnehezebbet (Superstar) csak vérprofi spílereknek ajánlom, a

többieknek valószínűleg az All-Star fokozat is elegendő kihívást biztosít.

Season: egy teljes bajnoki idény végigjátszása, rájátszással együtt. Utóbbit bármikor elindíthatjuk, ha már elegünk van az alapszakaszból.

Franchise: több szezon egymás után, kiegészítve játékosfejlődéssel, drafttal, All-Star válogatottak megválasztásával és egyéb finomságokkal. Ez a játékmód nyújtja az igazi élményt a fanatikusoknak, bár a 82 meccses alapszakasz lenyomása még az időmilliomosoknak sem piskóta. Szerencsére a meccseket le is szimuláltathatjuk a géppel, ha éppen nincs kedvünk személyes részvételünkkel javítani/rontani a csapat teljesítményét.

Playoff: A játék a rájátszásból indul, a végén csak egy maradhat! De vajon ki lesz az az egy?

1 on 1: Egy az egy ellen, jó móka! Emberkedhetünk a strandon, szaggathatjuk a külvárosi betonplacc palánkját, vagy bevonulhatunk a tornaterembe egy férfias párbaj erejéig. Azon túl, hogy rendkívül szórakoztató, kiváló lehetőséget biztosít a cselezés és a védekezés elsajátításához is. Szerencsére a 2003-as rész keményen támogatja az effajta egy-egy elleni trükközéseket, persze igazán két gyors, mozgékony, technikás játékos tud látványos párharcot vívni. Kobe vs. Kidd rulez!!

Practice: Itt szépen fogunk egy lasztit, és egyedül bevonulunk a tornaterembe. Lehet dobálni, cselezgetni, és még csak ronggyá sem égünk, bármenynyit bénázhatunk. Érdemes először itt begyakorolni az irányítást.

Na ja, az irányítást... Ez bizony nem gyerekjáték! No, azért nem kell félni, bele lehet jönni könnyen, de kell egy kis idő és türelem hozzá. Kezdődik ott, hogy kilenc tűzgombra lesz szükségünk, ami külön öröm a nyolc gombos gamepaddel rendelkező szerencsétleneknek (pl. nekem...). Aki így járt, az vagy játszik billentyűzetről (nem lehetetlen, bár én nem erőltetném), vagy lemond a bizonyos lehetőségekről. Akcióorientált gémereknek javaslom a playcalling (taktikai variáció kérése) szkippelését, taktikusabb egyének talán inkább az alley-oop/last man back (áli-ap :), leghátsó emberre váltás) gombot tudják mellőzni. Igazság szerint az EA Sports-os fiúk a kilenc gomb mellé még egy analóg sticket is álmodtak az ideális NBA Live játékos gamepad-jére, amivel a finomabb cseleket lehetne kivitelezni. Mindenesetre, ha a Jézuska mégis inkább zoknit hoz, akkor se keseredjünk el: egy egyszerű 8 gombos irányítóval, vagy akár billentyűzettel is élvezhető a gamma.

Érdemes végignézni, mire is kell nekünk annyi tűzgomb. Mivel mindnek külön funkciója van támadásban és védekezésben, lássuk először is az offenzív mozdulatokat:

Pass: egyértelmű, passzoljuk a labdát. Általában arra, amerre nézünk, a legközelebbi játékosnak, így az iránygombokkal befolyásolhatjuk a célszemély kilétét. Futás közben jelentősen lecsökken az átadások pontossága, érdemes megállni, és nyugodtan továbbítani a játékszert, különben könnyen turnover lehet a dologból.

Shoot: Kosárra dobás. A beállításoktól függően lehet CPU-vezérelt, ez esetben csak a játékos képességein, a dobás helyén és körülményein (ellenfelek helyzete, sikerült-e rendesen beleállni) múlik a siker. Sokkal izgalmasabb a manuális kontroll, ekkor figyelnünk kell, hogy a megfelelő pillanatban (lehetőleg még felszállóágban, vagy az ugrás legmagasabb pontján) engedjük el a labdát. Ez persze plusz nehezítés, de életszerűbbé teszi a játékot.

Spin Move/Jab Step: Megpördülés (ha épp vezetjük a labdát) vagy sarkazás (ha a kezünkben van a játékszer). Előbbi remek fegyver lehet az apró, gyors embereknek, ám ha egy nehézkes centerrel kezdünk körülményes forgásokba, pillanatok alatt elvehetik tőlünk a lasztit.

Crossover/Hesitation: Láb között pattinthatjuk át vele a labdát, ami igen hasznos lehet palánk alá betörő, technikás kosarasok számára. Azért nagyobb tömegben ne nagyon alkalmazzuk, mert az ellenfelek megszerzik a játékszert. A Hesitation labdával a kézben jön elő, elterelő mozdulatokat mutathatunk be, hogy aztán váratlanul az ellenkező irányba megindulva egy az egyben megverjük védőnket.

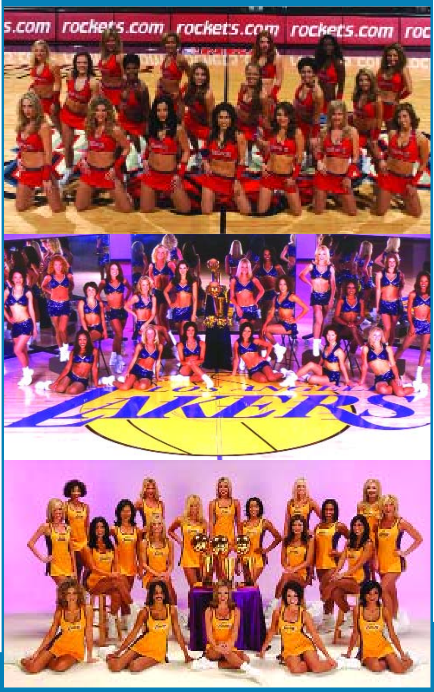
Turbo: Felpörgetés, nyomva tartva mindent gyorsabban csinálunk, de sok energiát emészt fel. Hasznos villámakciók, lefordulások esetén.

Alley-oop: talán a leglátványosabb eleme a kosárlabdának, amikor a gyűrű fölé lőbbölt labdát a levegőben repülő társ húzza a kosárba. Vigyázni kell vele, csak nagyon tiszta helyzeteknél jön be, sok gyakorlást igényel. Persze ha húsz-harminccal vezetünk, akkor már lehet bravúrkodni...

Backdown: A labda fedezése testtel, és így hátrálás. Erős játékosok legjobb fegyvere, például Shaq egyszerűen kilöki a palánk alól a 100-110 kilós gizda centereket, majd lazán zsákol egyet.

Direct Pass: lenyomva megjelenik a társak alatt, hogy melyik gombbal továbbíthatjuk hozzájuk a játékszert. Hasznos, ha mondjuk szeretnék folyton a centernek bejátszani a labdákat, de óvatosnak kell

ŐK MIÉRT MARADTAK KI??



lenni, mert ha valaki útban van, akkor lazán elajándékozhatjuk a bogyót.
Playcalling: az előre megadott taktikai variációkból választhatunk, gyorsan megnyomva pedig időt kérhetünk.

És most lássuk, hogy védekezésben mit használhatunk:
Switch: váltás játékosok között. Megjegyzem, társaink gyakran jobban védekeznek a mi közbeavatkozásunk nélkül, legtöbbször épp egy rosszul sikerült switch miatt sikerül a támadónak leráznia emberét. Szóval csak óvatosan.
Take Charge: emberünk lecövekel, és várja, hogy belé vezessék a labdát. Elvileg támadóhiba kierőszakolására szolgál, de nekem nem tűnt túl hatékonynak...
Rebound/Block: lepattanó szerzése – ez érezhetően javult a legutóbbi rész óta, ráadásul az AI is sokat segít. Mondjuk támadólepattanóknál rendszerint túl hamar ugranak fel a gép vezérelte csapattársaink, így ott érdemes saját kezünkbe venni az irányítást. A blokkolásoknál minden az ütemen és a jó helyezkedésen múlik, nagyon látványosak, bár nem kéne minden esetben kiütni a labdát a pályáról, így elég nehéz a jó védekezésből fordulni.
Steal: labdaszerzési kísérlet. Érdemes sűrűn nyomkodni, hátha bejön... Néha persze befaultoljuk vele az ellent, de nem vészes. Különösen crossover közben lehet megzavarni a trükköző csókákat.
Turbo: ugyanaz, mint támadásban.
Direct Switch: mi határozhatjuk meg, kire váltunk.
Playcalling: védekező variációk, mint például egész pályás letámadás, vagy szándékos faultolás.

A játszhatóságra nem nagyon lehet panasz, a meccsek rendkívül élvezetesek és igen pörgősek. Hét perces negyedekkel lehet nagyjából az NBA szokásos pontátlagát elérni, ami végső soron nem baj, de mindenesetre mutatja, hogy a szimuláció még nem egészen tökéletes. A különböző taktikai elemek kivitelezése nem tűnt túl meggyőzőnek, a legritkább esetekben sikerült egy rendes elzárást kapnom. Az egy-egy elleni küzdelmek, a cselezések, a betörések, a palánk alatti lökdösődések és a zsákolások viszont mindenért kárpótolnak! Sajnos a védekezés nem sikerült a legjobbra, nagyon nehéz követni a rendkívül gyorsan mozgó embereket, és a dobásban sem könnyű megzavarni őket. Remélem, a következő részben csiszolnak majd ezen a készítők.

Ami viszont máris nagyon ott van a topon, az minden játék talán legfontosabb eleme, maga a nagybetűs HANGULAT! Kezdődik az egész a csúcs grafikával, ami képernyőnkre varázsolja az NBA világát szőröstül-bőröstül: tökéletesen élethű, felismerhető játékosok, a valódiakkal megegyező csarnokok, csodás motion-capture animációk, változatos bejátszások. Olyan részletekre is ügyeltek a készítők, hogy például a csapatok menedzserei is bekerüljenek a játékba. Komolyan mondom, már csak a cheerleader-csajok hiányoznak! A képi megjelenítés tárgykörében egyedül talán a papírmasé közönség adhat okot morgásra, attól, hogy bennragadtak a második dimenzióban, még lehetnének színesebbek és kicsit gazdagabban animáltak. A mérkőzéseket ötféle kamerabeállítással követhetjük nyomon, melyeket tetszés szerint zoomolhatunk, de persze van autozoom funkció is, ami ráközelít az akciókra. Szerencsére a nézetek mindegyike jó játszhatóságot biztosít. Külön öröm, hogy kiváló automatikus visszajátszás került a játékba, ami igazán látványos szögekből, remekül vágva mutatja be újra az arra érdemes jeleneteket. Látszik, hogy dolgoztak rajta a fejlesztők, nem csak összecsapták „ilyen is legyen már benne” alapon, mint sok más sportjátékban. Az illúzió megteremtésében nagy szerepet kapnak a hangok is: a közönség reakciói, a kispadról behallatszó utasítások, a hangosbemondó üdvrivalgásai mind-mind a helyükön vannak. A két kommentátor remekül löki a sódert, különösen tetszett, hogy még a játékosok beceneveit is ismerik, és hogy sok érdekességet árulnak el róluk. Emellett a változatosság is korrektnek mondható, és az eseményeket is megfelelően követik.

Helyet kapott még a játékban egy teljes körű editálhatóságot biztosító Roster Management feature, benne a minden részletre kiterjedő Create Player opcióval. Az utolsó tetkóig, kötésig testre szabhatjuk játékosunk kinézetét, meghatározhatjuk a tulajdonságait, eddigi karrierjének adatait. Így aztán semmi akadálya, hogy újra legyen magyarja az NBA-nek – például én! Miközben aprólékos műgonddal megalkotjuk virtuális másunkat, a menük alatt szóló remek zenék szórakoztatnak bennünket. Én nem vagyok nagy rap- vagy hip-hop rajongó, de ezek a számok (melyeket neves előadók prezentálnak, s melyek között néhány exkluzívan a játékhoz készült) még nekem is bejöttek.

Végső soron mi mást is mondhatnék, mint hogy: I LOVE THIS GAME!!!

Immortal

95%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 450MHz, 128MB RAM, 300MB HDD

ARENA
NBA Live 2001 ....80%
Backyard Basketball 62%

BALLERBURG

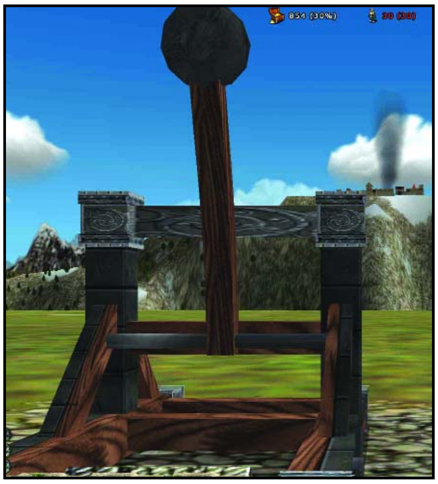
Fejlesztő: Ascaron Software **Kiadó:** HD Interactive **Web:** www.hdinteractive.nl

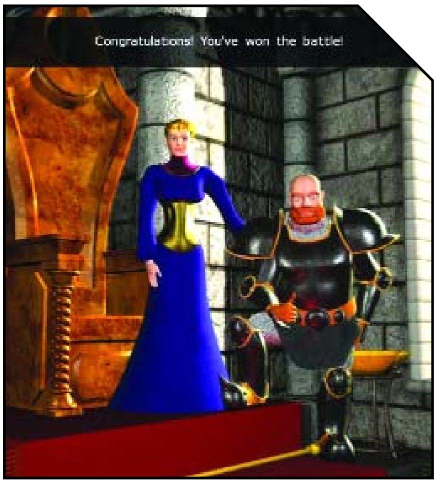
Nehéz helyzetben vagyok, amikor meg kell határoznom a HD Interactive kiadásában megjelent játékot. Vannak olyan játéktípusok, amelyek nem hagytak ugyan jelentős nyomot maguk után a digitális játékok széles palettáján, mégis saját játékstílust teremtettek. Elég, ha csak Peter Molineux zseniális Black and White-jára gondolunk, ha példák után keresgélnénk... A feltörekvő holland kiadó ezúttal egy sajátságos stílusegyveleget tálal nekünk, amely erős rokonságban áll egy középkori sztorimesélést felvonultató stratégiai játékkal, a Defender of the Crown palotaostromlós jeleneteivel és a Team 17 legendás Worms-sorozatával. Ha puhára főtt az egyveleg, tegyünk mellé némi fűszer gyanánt humoros narrációt, ami leginkább a magyar fejlesztésű S.W.I.N.E. blőd humorára emlékeztet, és némi fantasy-vonulatot a játék istenrendszerében, a Sacrifice-ból. Érdekes megamixnek tűnik, nem?...

Miről is szólhat egy ilyen meglepően széles játékpaletta ötleteit egybegyúró alkotás?
Röviden leírva, a játékos egy középkori vár menedzselésének, védelmének és támadóerejének felépítésével és a környező kiszolgáló épületekkel van leginkább elfoglalva. Az ellenség jelen esetben rivális várurak képében jelenik meg, akik szintén saját váraikat építgetik, no és eléggé el nem ítélhető módon legfőbb céljuk, hogy a mi kis palotánkat a lehető leghatékonyabban és a lehető legrövidebb idő alatt zúzzák porba.

A játékban nekünk kell megtervezni a palota egészét alkotó épületcsoportok elhelyezkedését, a tornyok és védművek számát. Minden cselekedetünk csengő-bongó aranytallérokba kerül, melyeknek „előállítása” a farmok reszortja a játékban. Anyagi helyzetünket a középső menüsorban található adószabályozó gomb felfelé történő módosításával javíthatjuk. Minél több farmunk van és minél nagyobb az adó, annál gyorsabban potyognak az aranytallérok kincstárunkba.
Az építkezés meglehetősen egyszerűen van megoldva. Építhetünk farmot, szélmalmot, kincstárat, fegyver- és páncélgyártó épületeket, a javításért felelős épületet, fogadót, kutatóközpontot – és mint minden valamirevaló fantasy játékban: mágustornyot. Mindezeket különböző erősségű és magasságú falakkal és tornyokkal bástyázhatjuk körbe, amelyeket a későbbiekben upgrade-elhetünk is. A játéktéren nem látunk emberi egységeket, amelyek az építést vagy a munka dandárját elvégeznék, az új épületek egyszerűen kinőnek a földből. A játék egészére jellemző egyébként, hogy nem találkozunk sehol karakterekkel, figurákkal. A programozók valószínűleg nem kívántak a karakter-animáció nem kicsit rázós illesztésével foglalkozni, ezért egy rossz megoldás beépítése helyett egyszerűen kihagyták a karakterek megjelentetését a játékból. Ez ugyan nem túl feltűnő az első időben, később azonban a kissé egysíkú játékmenetet fel tudta volna dobni a várfokokon járőröző katonák látványa – vagy neadjisten fegyverkezelő személyzet, az egyszerű kőművesmesterekről, parasztokról, a városi lakosság jelenlétéről és ténykedésről nem is szólva.

Amennyiben várunk egy bizonyos fejlettségi szintet elért, és rendelkezésünkre állnak a szükséges épületek, akkor nekiállhatunk a fegyvereink fejlesztésének. Egy meglehetősen anakronisztikus gondolattól vezérelve megtalálható itt szinte minden ostromfegyver, amit az emberi találékonyság felvonultatott az ókor végétől (tüzes lövedéket hajító szerkezet, kvázi „görögtűzvető”) a középkor korai szakaszán át (különböző kő- és dárdavető gépek) a középkor késői szakaszáig (ostromlófegyverek, várvédő ágyúk). A fegyverkezelés az építkezéshez ha-





sonlóan szintén egyszerűen zajlódik, s ez az a pont, ahol visszaköszön a Worms párhuzam. Ugyanis a Wormshoz hasonlóan tudjuk fegyvereink célzási szögét állítani mind függőleges, mind vízszintes tengelyen. A lövések nem pontosak, a kor technikai szintjének megfelelően szórásuk van (később mágikusan ez a pontatlanság némileg javítható), ráadásul a későbbiekben a kampánymódokban erős szél- és hóviharok vagy gonosz, pontosságot befolyásoló spellek nehezítik célzásunkat. Minden lövés pénzbe, újratöltésük pedig időbe telik, minél precízebb vagy fejlettebb egy fegyverünk, annál többe.
A fegyverek száma kezdetben erősen korlátozva van (általában kettő), de a Kutatás beindítása után lehetőségünk lesz még várunkon ill. annak közelében további fegyverslotok elhelyezésére. A fegyverek erősen függenek az adott istentől is... minden adott kampány elején kapunk egy, az adott istenre jellemző extra fegyvert, amit kutatással fejleszthetünk ki.
Fegyverarzenálunk egyik fontos tényezője egy épület, a Mágusok Tornya. Ebben a toronyban lehetőségünk van különböző mágikus spelleket kikutatni és alkalmazni ellenfeleink építményein.

Apropó istenek... A játékban a fantasy és szerepjáték vonulatért az istenek és az ő játszható kampányaik a felelősek. A játékban négy kampánymód, s ezzel együtt négy külön isten között választhatunk. Ők a sokat sejtető, ám nem túl eredeti Hó, Vulkán, Erdő és Sivatag névre hallgatnak. A varázslatok az esővel kezdődnek, amely egy önvédelmi varázslat, legtöbb hasznát akkor vehetjük, ha égnek a farmjaink (görögtűzvető támadását szenvedték el) és gyorsan kell oltani, ellenkező esetben kínkeservvel felhúzott épületeink pillanatok alatt a lángok martalékává válnak. Később, amint több spellt fejlesztünk ki, megkapjuk a támadóvarázslatokat (Lightning Storm, Homok- vagy Hóvihar, Földrengés, stb) és több különböző erősségű pajzsvarázslatot, amelyekkel kicsiny városunkat védhetjük. Több küldetés csak a spellek aktív használatával oldható meg. Ennek megfelelően védelmére érdemes erős védművet kell építeni. Érdekes lehetőség a Zeppelinek szerepeltetése a játék harci részében. Ezekkel a légi járművekkel módunkban áll az ellenfél építményeit bombázni, azonban hatékonyságukat erősen csökkentheti a túloldalon opcionálisan felvonultatott légvédelmi tüzérség.

A sérült épületeket, tornyokat, várfaldarabokat külön-külön is tudjuk javítani, ami persze ismét nem kevés pénzbe és időbe kerül. Ezen jelentősen javít az autorepair funkció használata, ahol beállíthatjuk, hogy az AI mely épülettípus és milyen sorrendben történő javításával foglalkozzon. Hasznos, kifejezetten javallott funkció, mert a sérülések javításának menedzselése egy idő után kaotikusan átláthatatlanná válhat. Érdemes a legfontosabb vagy legdrágább épületeinket külön falszakaszokkal, bástyaegyüttesekkel védeni, mert ellenkező esetben ellenfeleink hamar megnyerhetik az ütközeteket a kulcsfontosságú épületek porba döngölésével.

A Ballerburg mindezek ismeretében megkapja tőlem a „majdnem jó játék” kitüntető címet. Az épületek menedzselése és maga az építés, kutatás, fejlesztés nagyon egyszerű, amit talán kompenzálhatott volna a játék harci része, a várostromlás. A fegyverek kezelése a pár pályán átívelő lelkesedés után viszonylag hamar unalomba tud fulladni, amikor különböző rejtett helyeken lévő épületeket vagy épületcsoportokat kell megsemmisíteni, vagy várni a hihetetlen lassúsággal újratöltődő mágustorony spelljeire. A grafikai megjelenítés nem rossz, a menük és a grafikus felhasználói felület kellemesen nagy felbontású. Az endzsin ugyan nincsen egy fajsúlyban a kor nehézsúlyú szereplőivel, technikailag épphogy megállja a helyét a mezőnyben, de a játékban minden 3D-s, a terep forgatható és ki-be zoomolható. Persze bump mapre vagy egyéb multitextúrákra ne számítsunk, a textúrázóknak amúgy is elkelne egy kis segítség, mert több helyen is érthetetlenül csúnyára sikeredett a grafikai „bőrözés” (pl. a hegyek oldalán itt-ott csúnyán szétcsúszott textúrák – vagy a kirívóan rondára sikeredett zeppelin).

A gameplay még csak-csak elviszi az embert a negyedik ötödik pálya környékére, később azonban a pontatlan fegyverek és a spellek körkörös sütögetésébe és a falak örökös javítgatásába torkollik a játék, amelyet a többi épülettel együtt a céltudatos, de nem éppen finomra hangolt AI gyakorlatilag az első pillanattól kezdve masszívan és kitartóan támad. Sehol egy megfontolt vihar előtti csend, kis finom felkészülés vagy ravasz támadás. Az AI így nem sokkal mutat többet egy bedrótozott script precíz, ám felettébb fantáziátlan működésénél. Ezért egy idő után lehangoló, sőt megkockáztatom, kifejezetten unalmas tud lenni a játékmenet.
A zene kifejezetten kellemes, a hangeffektek pedig egyik-másik kivételtől (például a kutatási fázisok végén csilingelő, a mikrohullámú sütő finishangjára hajazó hang) eltekintve kifejezetten jók.

A négyféle kampány, az opcionális skirmish és a LAN játékmódok kellemes újrajátszhatósági faktort indukálnak, a humoros narrációk oldják a destruktivitás keltette feszültséget, az alacsony, belépő szintű gépigény széles körben játszhatóvá teszi a Ballerburgot.

N-seveN

63%

grafika 12/25
zene/hang 12/15
játékélmény 27/40
kategórián belül 10/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB D3D

ARENA
Nincs, egyedi darab...

PINK PANTHER
PINKADELIC PURSUIT

Fejlesztő: Etranges Libellules **Kiadó:** Wanadoo **Web:** pinkpanther.cryogame.com

Ki gondolná, hogy ez a rózsaszínű macskaféle idén már harmincnyolcadik évét töltötte be? Ez alatt a harmincnyolc év alatt számtalan jó és kevésbé jó átirat, képeskönyv, képregény, film, rajzfilm és nem utolsó sorban videojáték-feldolgozás látott napvilágot, szép forgalmat bonyolítva ezzel a rózsaszín párduc frenchise-nak. Legújabb, e témában górcső alá vett játék a francia – Étranges Libellules fejlesztésében és Európában a Wanadoo kiadásában megjelent Pink Panther – Pinkadelic Pursuit.

A játék fejlesztése kalandos utat járt be, ugyanis nem sokkal befejezése előtt a francia Cryo – mint ismeretes – csődöt jelentett, s ez egyet jelentett sok fejlesztés alatt lévő program azonnali leállításával. Jelen esetben a szintén francia Wanadoo azonban átvette a program finanszírozását, és a közelmúltban befejezte és piacra dobta a játékot, a PC-s változat mellett PSOne és GBA platformokra is.

A játék a klasszikus run'n'jump játékok hagyományait követi. A bevezető képsorokban megtudjuk, hogy a Párduc Rózsaszín Nagybácsi névre hallgató rokona a közelmúltban egy-két dinoszaurusz túlzott étvágyának következtében jobb létre szenderült. Házát és minden ingóságát a Párducra hagyta, akit a ház nem is annyira érdekel, ellentétben Rózsaszín Nagybácsi – a pletykák szerint létező – titokzatos kincsével. A kincs valahol a házban van elrejtve, ahhoz, hogy ezt megszerezzük, 12 kulcsot kell megtalálnunk, melyeket különböző pályák teljesítésével gyűjthetünk össze.

A játék beharangozó sajtóinformációi alapján a Párduccal a legemlékezetesebb rajzfilm-epizódok helyszínéin kell majd ténykednünk... Nos, nem biztos, hogy én vagyok e honnak a legnagyobb Pink Panther rajongója, de a lejátszott és befejezett pályák nekem nem hozták ezt a párhuzamot. A játék felépítése viszonylag egyszerű, a képet oldalról rendereli elénk az engine. Az effektek alkalmazását nem vitte túlzásba a fejlesztő, pontosan a rajzfilmszerű megjelenítés miatt. Gamepad beszerzése és csatlakozása erősen javallott a játékhoz, ennek hiányában a játékélmény és a játszhatóság töredékére csökken, mert nem egy esetben olyan gyors reflexekre van szükség egy-egy pályaszakasz teljesítéséhez, amely pécés billentyűzettel igen nehezen vitelezhető csak ki.

A játékban Rózsaszín Nagybácsi házát kell szobáról szobára újabb és újabb kalandokat keresve végigjárnunk. Sorban további szobák ajtajai nyitnak utat a most már tényleges kalandokhoz, ezekbe a szobákba adott számú kulcs összegyűjtése után juthatunk be.

Ezekben az „alkalandokban" aztán a legfontosabb elfoglaltságunk a rózsaszín egydollárosok gyűjtögetése, illetve mindenféle mókás dolog eltulajdonítása és megfelelő helyeken történő lepakolása lesz, amivel szinte le is írtuk a teljes játékmenetet. Extra funkcióként párducunk képes bizonyos meghatározott helyeken beleolvadni környezetébe, pl. a falba, egy egyiptomi hieroglifába, a hajó fedélzetén mentőöv képébe, vagy egy építkezésen csákánnyá. Ennek a képességének különösen akkor vesszük hasznát, ha üldöznek bennünket, mert épp sikerült valamit ellopnunk.

A legnagyobb baj a Pinkadelic Pursuittal az, hogy egy ilyen játék szinte ordít a konzolért, nemcsak a megoldások, hanem az egész játékmenet és felépítés miatt is (ugyanezért viszont a kisebbek is könnyen ráérezhetnek a ritmusára), ezért elsősorban a fiatalabb korosztály érdeklődését fogja felkelteni hosszú távon. Amennyiben óvodáskorú gyermeked van, esetleg notórius Rózsaszín Párduc-gyűjtő és/vagy rajongó vagy, akkor a Pinkadelic Pursuit egy jó választás lehet a családodnak. Éppen ezért a hazai forgalmazó teljesen magyar nyelven jelenteti meg a programot, ami élvezeti értékét nagyban növeli.

N-seveN

64%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	21/40
kategórián belül	8/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 266 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

ARENA
Jazz Jackrabbit............................88%

NYERD MEG A 60 JÁTÉKSZOFTVER EGYIKÉT

A PC GURU-TÓL!

A Nival Interactive egyik legØrdeke-sebb fejlesztØse volt nem is olyan rØgen az Etherlords. A hazÆnkban tel-jesen magyar nyelven megjelent jÆtØkb l ajÆnlott fel a Dynamic Systems Hungary 20 darabot. Az alÆbbi kØrdØsekre helyesen vÆlaszol k k z tt ker lnek kisorsolÆsra az ajÆndØkok:

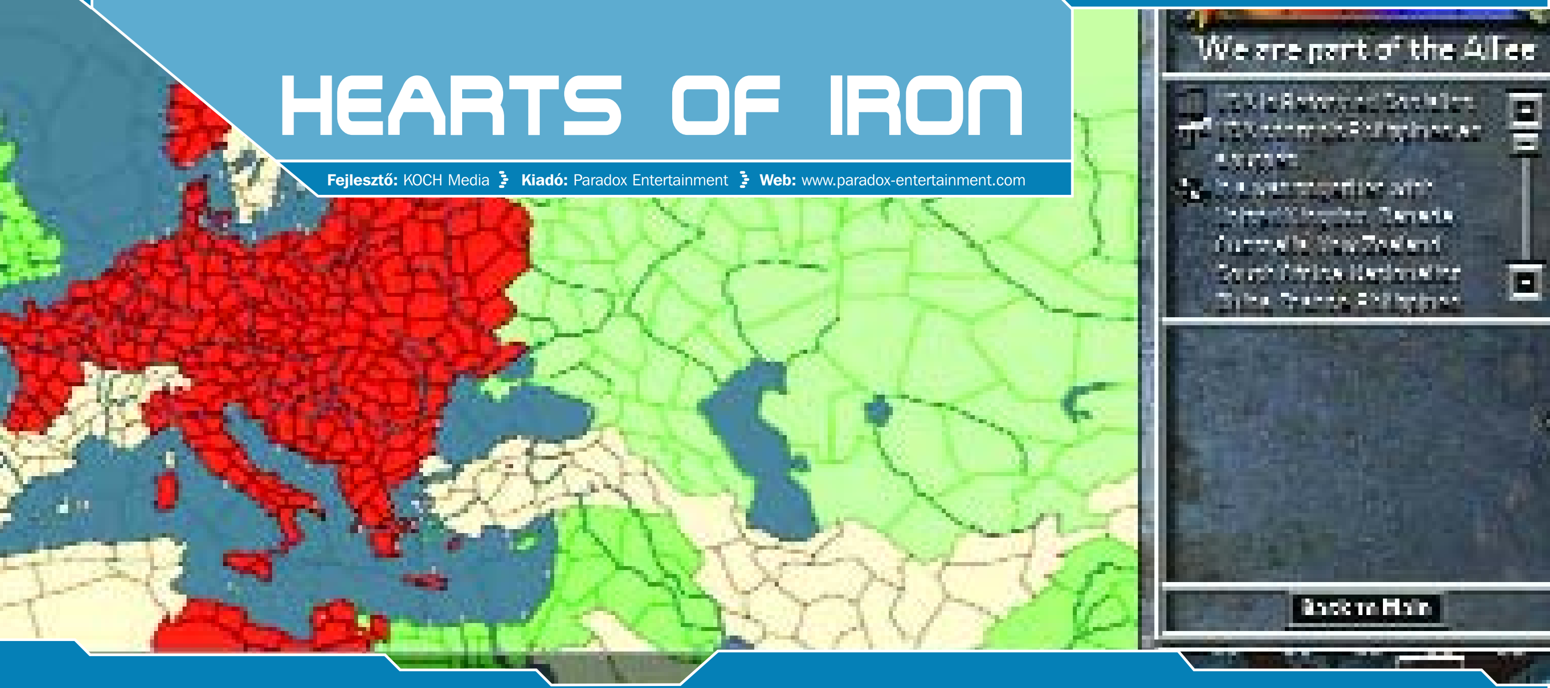
1, Mi a 4 jÆtszhat faj neve a programban?

2, Val sidejß a jÆtØk, vagy k r kre osztott?

3, Min tÆroljÆk a hıs k a varÆzsigØket a jÆtØkban?

A megfejtØseket a 128. oldalon talÆlhat nyeremØnyszelvØnnyel egy tt a k vetkezı c mre kØrj k eljut-tatni 2003. januÆr 31.-ig:

PC GURU Karácsonyi nyeremØnyjÆtØk



HEARTS OF IRON

Fejlesztő: KOCH Media **Kiadó:** Paradox Entertainment **Web:** www.paradox-entertainment.com

Bevallom, nagyon régen volt, amikor utoljára elővettem egy vérbeli stratégiát, hogy órákat ülve számolgassam az ütközetek végkimenetelét és az anyagi javak elosztását, hogy seregeimnek a legmegfelelőbb hátteret tudjam biztosítani a harcokhoz. Éppen ezért kíváncsian vettem kezembe a Paradox Entertainment új játékát, melyben a Második Világháború csatáit vezérelhetjük le egy ország katonai vezetőjének személyében. Maga a téma nem ragadott meg annyira, hogy végigvezessem seregeimet az egész világon, viszont a stratégiai játékok Risk óta végbemenő fejlődése igencsak izgalmassá tette eme kis kalandomat.

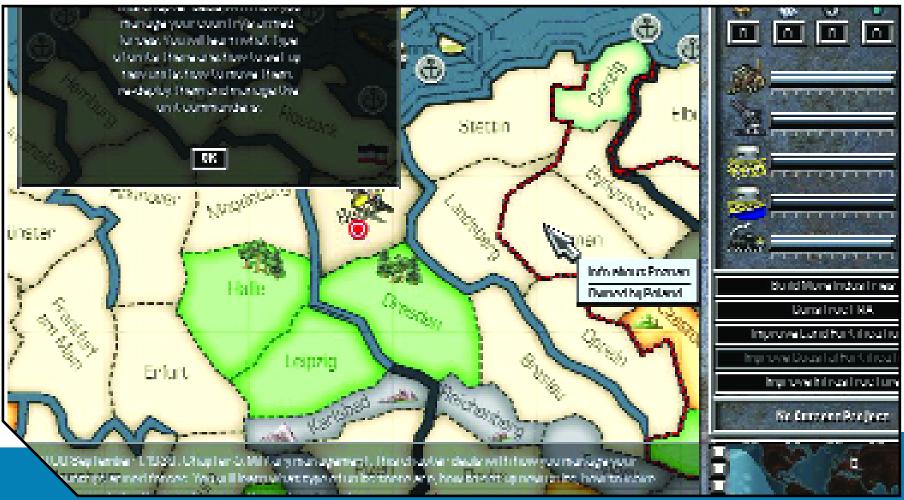
A Hearts of Iron először is azzal lepett meg, hogy a rengeteg apró részletre kiterjedő játékrendszere segítségével valóban egy egész ország (de nevezhetjük birodalomnak is) sorsának alakítói lehetünk. Természetesen nem kell a civil lakosság ellátásának ügyeivel foglalkozni, viszont figyelmet kell fordítanunk a hadi termelésre, a fejlesztésre, a kiképzésre, a gyáraink ellátottságára, a nyersanyagok elosztására illetve a minisztereink személyére és a környező országokkal való politikai viszonyunkra. (Mindezeket figyelembe véve azt tudom ajánlani a kezdőknek, hogy valamivel a normál fokozat alatt kezdjék meg a játékot, már ha nem akarnak az első ütközeteknél elvérezni.)

Első ránézésre nekem sem sikerült megtalálnom minden részletet a menük között, ezért elővettem a tutorialt. Örömmel tapasztaltam, hogy igen sok segítséget kapok tőle ahhoz, hogy biztonsággal el tudjam kezdeni a játékot, így lassan átrágtam magam minden egyes szaván. Egy apróságot hiányoltam csak belőle, mégpedig azt, hogy nem ad tippeket a stratégiára, így mindenkinek magának kell rájönnie a legmegfelelőbb harci és gazdasági helyzet kialakítására.

A tutorial átrágása után megpróbáltam élesben alkalmazni elméleti ismereteimet, és örömmel tapasztaltam, hogy a fejlesztők egy jól átlátható játékrendszert és egy gördülékeny játékmenetet gyúrtak össze. A pause funkció (felső menüsor jobb sarka) mindenkor segít abban, hogy áttekinthessük a kialakult helyzetet, és újabb parancsokat adjunk ki, ráadásul csapatainkat nem csak az adott pillanatban tudjuk céljuk felé indítani, hanem egy előre meghatározott időpontot is kijelölhetünk nekik. (Ily módon egy átfogó, adott időre eltervezett katonai hadműveletet tudunk levezényelni néhány gombnyomással.) Igen hasznos funkciója a játéknak az Interneten is használt szövegdoboz, mely akkor pattan fel, ha a kurzorral hosszabb ideig tartózkodunk egyik-másik egység vagy vezérlőikon fölött. A felpattanó ablakban olvashatjuk a fontos adatokat a seregeinkről, az aktuális egészségi és harci állapotukról és a menük funkcióiról.

A Hearts of Iron-ban az összes országgal hadba vonulhatunk, akik a második világháborúban részt vettek, legyen az a Harmadik Birodalom vagy a kicsiny Panama. Levezényelhetjük az eredeti ütközeteket, de akár új frontvonalakat is kialakíthatunk kedvünk szerint. A térkép elég részletesen meg van rajzolva, bár egy-egy ország kisebb közigazgatási egységeit a területén található várossal jelölték. (Így érdekes módon egész Kelet-Magyarország neve Debrecen lett.)

A játékban 2 órányi korabeli stílusú zenét hallhatunk, melyek segítenek elmélyíteni a 30-as és 40-es évek háborús hangulatát. Minden zene mp3-ban áll a rendelkezésünkre, így a világháború-megszállottak akár játékon kívül is hallgathatják kedvenc sanzonjaikat és indulóikat.



Midas

85%

grafika	./25
zene/hang	./15
játékélmény	./40
kategórián belül	./15
összhatás	./5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII-300, 64Mb RAM, 120Mb HDD

ARENA

Risk II..80%
Panzer General II 83%

NOSZTALGURU

Dracula Unleashed

A misztikus lények évezredek óta izgatják az embereket. Drakula gróf és a körülötte képződött legendák a középkor sötét évszázadaiba kalauzolják a vámpirizmus iránt érdeklődőket. A rettegett hadúr ugyanis Mátyás korában élt – tettei alapján legendás hadvezérként – Erdély hegyvidékes tájain. Mégsem ezért marad fenn Vlad Dracul neve az évszázadok pergamenjein. Sötét várkastélyának szörnyű titkait ma is sokan a vámpírok létezésének igazi bizonyítékaként fogadják el. A Drakula Unleashed egy századeleji vámpírtörténet mesterien feldolgozott darabja, még ma is beleborzongok, ha a játékra gondolok.

Shy

DRACULA

UNLEASHED

Battle Isle II

Ha az ember megpróbál visszagondolni, hogy mi is történt vele pontosan egy-egy évben, akkor általában az eltelt időnek csak egy kis töredékére tud „magyarázatot" adni. A Battle Isle 2 című játékra visszatekintve megtaláltam az 1994-es évből kb. egy hónapra a magyarázatot… Miért? – ötlött fel bennem a kérdés. Mert minden más akkoriban megjelent stratégiai játéknál hangulatosabb volt többek között epikus kerettörténetével, és vonzereje máig sem kopott meg, mert elsők között itt modellezték élethűen a csapatok tapasztalatát (12 szinten), és itt már az utánpótlás megszervezése nélkül kár is volt nekiiramodni egy támadásnak. És nem utolsó sorban a csaták helyzetfüggő 3D animációja lenyűgözött, szinte a csatatérre teleportált. A hatszöges és egyáltalán a régi vágású, körökre osztott stratégiai játékok népszerűsége a látványos, de sajnos többnyire meglehetősen felületes RTS dömpinggel szemben alulmaradt. A Battle Isle-sorozat és a Panzer General óta nemigen aratott ilyen játék tömegsikert, de volt egy korszak, amikor ezek voltak „A stratégiai játékok". És ezekre máig szívesem emlékszem vissza, és emlékszem…

Charlie

UFO

Ha manapság körökre osztott stratégiáról beszélünk, akkor a piacon lévő játékok nagy részénél felbukkan egy név, mégpedig az UFO neve. A sorozat kőkeményen beírta magát a történelembe, hiszen iskolát teremtett, és hihetetlen elfoglaltságot biztosított akkoriban a stratégia-rajongóknak. Vagy nem csak akkoriban? Bizony a múltkoriban a kezembe került a harmadik rész PC-s verziója, és kikapcsolt a világ: mikor legközelebb felnéztem, már sötét volt, korgott a gyomrom, mintha csak tényleg az UFO-k raboltak volna el. Ebből bizonyára kitaláltátok, egyáltalán nem írtam le a programot, sőt szerintem még mai napig nagyon is jól játszható az UFO, és ajánlom is azoknak, akik a sok csillogás-villogás helyett az igazi játékélményt helyezik előtérbe.

Bear

UFO

Subwar 2050

Az azóta – stílusosan – hullámsírba merült Microprose gondozásában megjelenő, egyszerre két szempontból is mérföldkőnek számító Subwar különleges színfolttal gazdagította a tengeralattjáró-szimulátorok határozottan szürke palettáját. Amellett, hogy ez volt az első program, mely szakított a cég által addig képviselt merev, a lehetőségekhez képest maximális realisztikusságra törekvő irányelvekkel, végre szabadulást jelentett a műszerek sokaságával telezsúfolt acéltestek ingerszegény fogságából is. Az „F" billentyűk a komor harcálláspontok konzoljai helyett immár dinamikus, külső, víz alatti nézeteket jelenítettek meg, a periszkóp ‘kulcslyuk' látómezejét pedig egy széles szögű HUD váltotta fel. Persze sivár grafika vagy éppenséggel csekély részletesség esetén ezen újítások azonnali „önsüllyesztést" eredményezhettek volna, szerencsére a program mind a tengerfenék textúrái, mind az egyéb látványbeli megoldások terén jócskán megelőzte kora színvonalát.
A virtuális klausztrofóbiával mit sem törődve, veszélyes könnyedséggel ragadott magával ez a sötétlő víz alatti világ, hogy a naszádom reflektorainak fénycsóvájában fedje fel évszázadok óta őrzött hátborzongató titkait. Nem túlzás azt állítani, hogy hosszú időn át minden – megakonszern szolgálatában álló zsoldosként – bevállalt küldetésben ott lappangott egy újabb felfedezés ígérete. Ezekből pedig szerencsére nem volt hiány. A fejlesztők fantáziáját dicséri az a roncs is, mely a mai napig élénken él lelki szemeim előtt. Bár tudtam, hogy mindez csupán bitek sokasága, mégis szívszorító pillanatokat jelentett a VII. típusú U-Boot testének lassan kirajzolódó látványa, mely kissé megdőlve, oldalán a pusztulását jelentő sötéten tátongó lékkel immár több mint egy évszázada pihent elfeledetten a hullámsírban.
Azt, hogy valójában mennyire sikerült élethűen modellezni a naszádok víz alatti viselkedését, csupán csak sejteni tudom. De nem is ez a lényeg! Hiszen az sem zavar, hogy mai szemmel nézve az egész leginkább egy idegen közegbe kényszerített repülés-szimulátorra emlékeztet. '94 tavaszán a Subwar akkor is egy rendkívül izgalmas anyagnak számított, én pedig rendületlenül nyomtam a küldetéseket…

Sorell'

SUBWAR 2050
THE UNDERWATER COMBAT SIMULATION

TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Fejlesztő: Prograph Research **Kiadó:** Got Game Ent. **Web:** www.gotgameentertainment.com

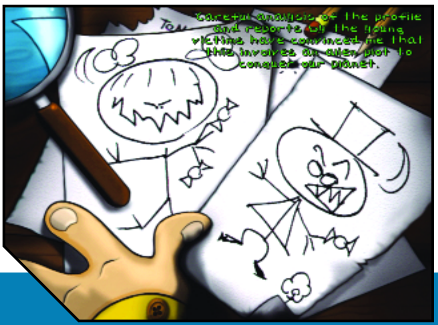
A 90-es évek elején egy jó nevű pénzintézetnél az állásommal játszottam, köszönhető mindez egy akkoriban rendkívül szokatlan, formabontó grafikával megáldott kalandprogramnak, melyben egy félkész időgépnek hála három, különböző történelmi korban rekedt, teljesen *agyarokkant* főhőst kellett visszajuttatni a mába (pontosabban a tegnapba), hogy megakadályozzanak egy csápot világuralmi terveiben. Egymást váltottuk a számítástechnikán cigarettaszünetre és egyebekre hivatkozva, amikor pedig a végén felkúszott a csápos lobogó, kishíján összedőlt a ház az örömujjongástól. Teltmúlt az idő, az a pénzintézeti állás is a múlté már, de a Day of the Tentacle számomra azóta is etalon, és be kell vallanom, egy kezemen meg tudom számolni azokat a kalandprogramokat, amik sikeresen megközelítették ezt a színvonalat. Leisure Suit Larry, Sam&Max, Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango, Diskworld 2 – és aztán hosszú néma csend. Mostanáig...

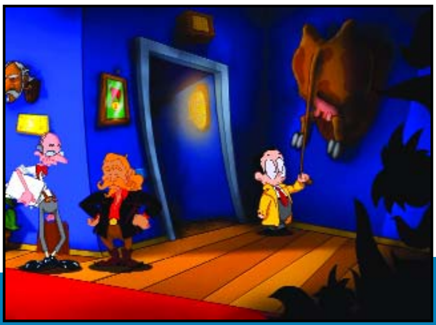
Itália egy festői környékén, a híres Cortina D'Ampezzo síparadicsomtól nem messze található a Prograph Research fejlesztőcsapat főhadiszállása. Körülbelül húsz főt számlálnak, egytől egyig fanatikus játékőrültek, és híven vallják azt a manapság rebellisnek tartott nézetet, hogy a kalandjáték mint műfaj igenis életképes. Hogy ne csak a levegőbe beszéljenek, megteremtették minden idők legeredetibb és legkomplexebb nyomozóját, Sam és Max ellenpontját, a szelíden neurotikus Tony Tough figurát. A telitalálat főhős önmagában még nehezen vinne el egy játékot a hátán, szükséges egy hozzá passzoló környezet, no meg egy frappáns sztori.

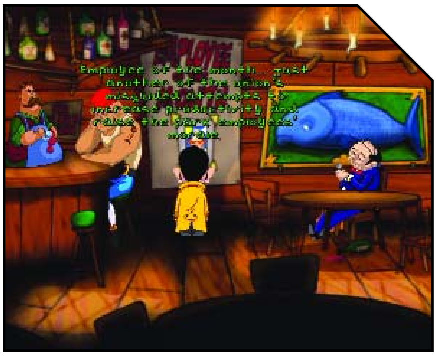
A történet harminc évvel a múltban, Halloween estéjén kezdődik. A kis Tony szomszédságában lakó gonosz kölyök elérkezettnek látja az időt, hogy móresre tanítsa a könyvmoly ellenséget. Kihasználva a javában folyó jelmezes ünnepet, habozás nélkül vámpíröltözetet ölt, ám mielőtt rémítőturnéra indulna, elköveti élete legnagyobb hibáját. Nem tudja tétlenül nézni a pislákoló holdvilágnál olvasgató apró, szemüveges Tony-t, és keze óhatatlanul is elindul a csúzlija felé. Drámai láncreakció veszi kezdetét. A lövés pontos ugyan – szinte letarolja az ablakban ülő, döbbent áldozatát – de vesztére a kő Tony homlokáról a ventilátor lapátjára pattan, ahonnan gellert kapva egyenesen egy madarat kap telibe. Szerencsétlen pára el is hullajtja farktollát, ami szépen imbolygó repülést követően épp a gonosz szomszéd kölyök Halloween-i töklámpásának tetején állapodik meg. Az már a sors fintora, hogy vámpírjelmezbe öltözött bajkeverő épp kifelé tart az ajtón, továbbá a töklámpa az ajtó felett helyezkedik el. Naná, hogy ki van centizve a súlya! A masszív tökfödő olyan stabilan rágyógyul a rosszakaró fejére, hogy soha többet le sem jön. Egy snitt erejéig még láthatjuk, ahogy a telihold fényudvarában, szánalomra méltóan imbolyogva bosszúért kiált. És a bosszú ideje, ha lassan is, de elérkezik. Harminc évvel később egy titokzatos, ormótlan fejű lény riogatja a gyerekeket és rabolja ki gátlástalanul édességkészleteiket. A probléma véresen komoly, hisz „ma egy cukorka, holnap az egész Világ"! A Wallen és Wallen nyomozóiroda sajna nem így vélekedik, odaadják tehát az ügyet a hivatal feketebárányának, Tony Tough-nak. Ráadásul főhősünk kedvenc háziállata egy kétségbeesett sikolyt hallatva nyomtalanul elvész. A kőkemény Tony azonnal munkához lát.

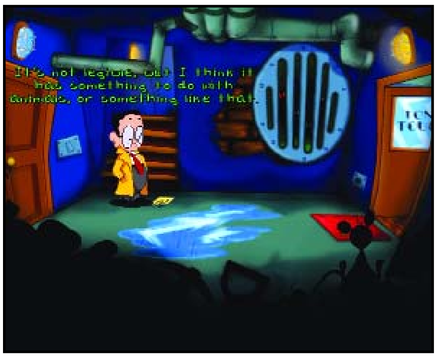
Egy grafikus kalandprogrammal állunk szemben, lássuk tehát az előnyeit és hátrányait. A játék 640x480-as bontásban fut. Ez nem valami sok, de hála a színpompás megvalósításnak és az élsimításnak, egész kellemesen néz ki még 19 colos monitoron is. A hátterek kézzel rajzoltak, semmi render, csak tömény művészet a klasszikus Lucas Arts stílusban. A szereplők egyéniségek, és szinte egymást igyekeznek lesöpörni a színről sajátos életszemléleteikkel, rigolyáikkal. Tony figurája például egy rettentő magányos spánielbe oltott Woody Allen, aki óriási szemüvege mögül örökös érdeklődéssel és gyermeki naivsággal szemléli a világot, de mindenről meg van a maga túlmisztifikált, tudományoskodó véleménye.

Tony Tough világában senkin és semmin nem kell csodálkozni, viszont mindent és mindenkit meg kell ismerni. Előfordul itt szarvasmarha-trófea a falon (amiről kiderül, hogy korántsem halott), eszmélet-









len vicceket mesélő papagáj, öntudatos és szószátyár leselejtezett kalózkapitány, szarkasztikus humorú nyomozókollégák, egy az irodaház pincéjében eltévedt és kimúlt takarítónő (gondosan tisztántartott fali sírban!), hogy csak néhányat említsek – de persze a legfontosabb szereplő, akinek elrablásával az egész ügy kezdődik: Tony egyetlen barátja, hűséges ebe, akiről kiderül, hogy tulajdonképpen... nos, egy rózsaszínű tatu.

A játék animációi lehetnének ugyan kicsit finomabbak is, de a szerepüket így is szépen ellátják, főhősünk mimikája például széles skálán mozog a fékevesztett vidámságtól a totális reménytelenségig. A korábbi grafikus kalandprogramoktól eltérően a háttér itt nem pusztán egy kép, a fejlesztők igyekeztek egy kis életet vinni az elő- és hátterekbe, az alagsorban például kíváncsi patkány izeg-mozog, a vidámparkban a vonuló közönség árnyképét látjuk az előtérben. Az átvezető animációk természetesen szintén kézzel készült alkotások, szórakoztatóak, bár kicsit hullámzó minőségűek.

Nagyon fontos! A játék nem lineáris, tehát nincs sorrendhez kötve a végigvitele, ami szinte végtelen végigjátszási lehetőséget kínál, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy a program rendkívül intelligensen emlékszik korábbi cselekedeteinkre, és e szerint kommunikál velünk. Egy példa: miután megpróbáltam magamhoz venni az elhunyt takarítónő földi maradványait (Tony mereven elzárkózott ettől), később, amikor egy rút pénztáros kisasszonnyal próbáltam meg ugyanezt, Tony finoman a tudtomra adta, ha az előbb nem vette magához a porhüvelyt, úgy ennek a satrafának sincs nagyobb esélye. Bámulatos!

A zene jól kiegészíti a játék cartoon-os jellegét, nyugis, vidám és háttérben maradó. Audigy-n nálam néha megmagyarázhatatlan kattanások hallatszanak, de úgy vélem, ez csupán az én problémám lesz, már több hete barátkozom az XP újratelepítésének gondolatával. A szereplők hangjai jól eltaláltak, bár Tony egy kicsit hadar, de hát mire való a feliratozás, nem?

Az irányítás a klasszikus point 'n' click, stílusát a Lucas Arts rock&roll klasszikusától, a Full Throttle-től kölcsönözte, egy tárgyon vagy személyen jobb egérgombra kattintva grafikus menü ugrik fel, ahol Tony szemüvegére bökve megszemlélhetjük, ölebe fejére kattintva beszélhetünk vele, a mancsát választva felvehetjük, vagy Tony revolverére kattintva használhatjuk a kiválasztott tárgyat vagy személyt. A bal egérgomb az irányításért felel.

A játék menüszerkezete tetszetős, jól áttekinthető, kifinomult ízlésről és grafikusi hozzáértésről tanúskodik. A beállítások képernyője elsőre talán furának tűnhet piktogramszerű megvalósításával, de egy-két kattintás után mindenki számára világossá fog válni minden. Lehetőség van a már említett élsimítás bekapcsolására, a hangok, a beszéd és a zene hangerejének megváltoztatására, a nehézségi szint vagy éppen az inventory megjelenésének beállítására és egyebekre, melyekkel bizonyos fokig az ízlésünkhöz igazíthatjuk a játék külcsínét (a belbecshez nem kell hozzányúlni, az úgy jó, ahogy van). A manapság dívó gigabyte-őrületben üdítőleg hat a játék mérete, ami teljes installálást választva sem haladja meg a 350 megabyte-ot (természetesen létezik minimum install is, ilyenkor az igényelt szabad terület csupán 300 kilobyte körüli), ráadásul nincs 5 kilobyte-os darabkákra felhentelve, tehát villámgyorsan felmegy. A grafikus kalandprogramoknak megfelelően nevetségesen alacsony a hardverigénye, letűnt korok számítógépén is maximálisan élvezhető, egy mai közepes konfiguráción pedig szinte a memóriából fut.

Ő lenne tehát az új reménység, remélem, mindenkit sikerült felcsigáznom. Be is fejezem, nagyon közelít a cikkleadás határideje. 2002 végét írunk, egy jó nevű pénzintézetnél dolgozom és ez a játék egyszerűen frenetikus! Nem lesz ennek jó vége...

Beton

86%

grafika 22/25
zene/hang 12/15
játékélmény 35/40
kategórián belül 13/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA
Day of the Tentacle 99%
Full Throttle................................98%

VILÁGOK KALANDORAI

SZEREPJÁTÉK AZ INTERNETEN

Az Internet rohamos térhódításáról – úgy hiszem – fölösleges különösebb fejtegetéseket közreadni, az mindenesetre mégiscsak idetartozik, hogy a valóban hasznos, sokakat érdeklő információk, tartalom megjelenésében a szerepjátékos társadalom igen aktív részt vállalt.
Nem könnyű – számomra azonban roppant hálás – feladat, hogy előbb áttekintsem, majd a későbbiekben részletesen is bemutathassam: mit és hol lehet találni a hálózaton a szerepjátékokkal kapcsolatban.
Mielőtt azonban rátérnénk a zaftos anyagokkal zsúfolt honlapok taglalására, szeretnék néhány alapvetést lefektetni, ami tájékozódási pontként szolgálhat a továbbiakhoz, részint mert leegyszerűsíti az alapvető információk közlését, és nem kell sem nekem, sem az olvasónak az újra ismétlődő leírásokkal bajlódnia.
Könnyen elképzelhető, hogy a kedves olvasó némely megállapításomat triviálisnak (leírásra sem érdemesnek) tartja, a tiszta áttekinthetőség kedvéért mégsem mellőzhetem a közhelyszámba menő tények áttekintését. Fogjunk is bele:

Had szögezzem le mindjárt, az Interneten elképesztő mennyiségű szerepjátékkal kapcsolatos anyag található, némelyik olyan, amilyen, mások pedig egészen zseniálisak. A színvonaluk ugyanakkor általánosságban véve nem függ attól, hogy a honlap mennyire népszerű vagy ismert, sőt gyakran még attól sem, hogy készítői professzionális nekibuzdulással hozták létre, avagy csak kedvtelésből. Tovább megyek: gyakori, hogy egy oldalon egymást váltják a minősíthetetlen vackok és az igazán lenyűgöző anyagok. Ráadásnak a minőség és a minősítés meglehetősen szubjektív fogalmak, ezért kéretik mindenkinek figyelembe venni, hogy az értékeléseim is ilyenek, sőt – mert nem látom értelmét álszent módon másképp tenni – meg sem fogok próbálkozni valamiféle tekintélyelvű objektivitás alapján verdikteket fogalmazni.
A kategorizálásom alapját elsőként a készítők ki vagy mi volta, illetve a szándékaik képezik.
Minden honlapot be tudunk sorolni többféleképpen is – miután szerepjátékkal foglalkozunk, úgy döntöttem, egy ismerős rendszert használok, amely megfelel a célunknak.

FAJOK:

Egy oldala faja a következőkben azt jelzi majd, hogy kik a készítői. Ennek alapján három fajt különböztetünk meg.

Professzionális szájt

Ezt a megjelölést (bár megtévesztő is lehet) még véletlenül sem a minőségre vonatkoztatom. A professzionalitást ez esetben arra értem, ha egy cég vagy személy üzleti céllal hozta létre az oldalát. Fontos kategória, és mint a későbbiekben látni fogjuk, igen sok ilyen oldalba botolhatunk a hálózaton. Majd minden szerepjáték-kiadó hangsúlyt fektetet az internetes jelenlétre, így a legtöbbjüket könnyedén elérhetjük. Mindemellett ebbe a fajba nemcsak klasszikus értelemben vett kiadók vagy forgalmazók tartoznak, ahogyan a kaszt-megjelölésnél majd bemutatom, egyéb szerzetek is képviselik a profi fajt. Érdemes minden esetben meghatározni, hogy velük van e dolgunk, hiszen míg a többi faj esetében legalábbis kétséges, hogy mit szólnak anyagaik átvételéhez, a profik döntő többsége ezt nem teszi lehetővé, vagy csak korlátozott körülmények között.
Ökölszabály tehát, ha olyan oldalra bukkanunk, amely esetében gyanús, hogy ebbe a fajba tartozik, járjunk el nagyon óvatosan az oldalaikon található anyagok használata ügyében, és gondosan tanulmányozzuk át impresszumukat, jogi megkötéseiket. Amennyiben nem lelünk efféle információt – jobb a békesség alapon – inkább ne használjuk fel saját oldalunkon közzétételre, mert igen rút következményei lehetnek. Abban bízni pedig, hogy „úgysem tudnak magyarul", meg „örüljenek, hogy a rendszerüket népszerűsítem", vagy „egy kis magánoldallal amúgy sem éri meg bíbelődni nekik", olyan botorság, amely könnyen magunkat is az utolsó mondatok egyik szerzőjévé tehet.

Közösségi szájt

A kedvenc fajom. A legtöbb igazán jó anyag efféle oldalakon lelhető fel. Készítői között egyaránt megtalálhatunk elkötelezett rajongói/játékos csoportokat, hivatásos játéktervezőket, valamint cégeket. A szerepjátékkal üzletszerűen foglalkozó vállalkozások értelmesebbje már régen észrevette, hogy közönségével együttműködve, a játékosok közösségét tevékenyen segítve profitálisabbá válik, mintha kézzel-lábbal (nem beszélve a különböző rendelkezésére álló jogi eszközökről) tiltakoznék. Fényes példája ennek a TSR csúfos esete, amikor egy időben a saját jelenlétén kívül senkinek sem engedélyezte a TSR-os anyagok netes publikálását, és ugyanazzal a felszólító levéllel kereste fel a nagyobb portálokat, mint a néhány képernyőnyi játékosokét. Célt persze nem ért el, azt azonban igen, hogy mindenkit magára haragított – s hogy ez hozzájárult anyagi ellehetetlenüléséhez, majd többszöri felvásárlásához, az ma már nem kérdéses.
A faj bemutatásához visszatérve: az eszesebb hivatásosok gyakorta üzemeltetnek a profi oldalaik

mellett Közösségi szájtot is, úgyhogy érdemes azokat felkutatni, mert majdnem bizonyos, hogy az ott fellelt anyagok újrahasznosítása egészen más elbírálás alá esik.

Rajongói/játékos szájt

Talán ebből van a legtöbb. Fogalmazhatnánk úgy is, hogy nyüzsögnek az Interneten. A keresőoldalakon egy játékra keresve legkevesebb háromnegyed részben az e fajba tartozó találatok fognak megjelenni. Minőségük meglehetősen ingadozó, és gyakran találkozhatunk ismétlésekkel, átfedésekkel. Legnagyobb szépséghibájuk mégsem ez, hanem hogy igen sok közöttük a már megszűnt oldal, illetve első pillantásra ritkán fedezhető fel, hogy mikor frissítették utoljára, így könnyen előfordulhat, hogy öt-hat éve félbehagyott torzóra bukkanunk, ahol az Új kalandok linkre kattintva jobb esetben is csak egy „Hamarosan elkészül" felirat árválkodik, legtöbbször pedig a 404 démon bődül ránk.

Mindezek ellenére érdemes megvizsgálni őket is, mert olykor egészen kiemelkedő színvonalú példányokra is bukkanhatunk, és a fellelt anyagok újrafelhasználása is igen könnyen megvalósítható.

Persze – s ez itt az második ökölszabály –, az így lelt anyagokat sem illik egy szó nélkül elragadni, az a minimum, hogy e-mailben, vagy az oldalakon található más módon felvegyük a kapcsolatot a szerzővel.

KASZTOK:

Kategorizálásunk következő szintjét (hogy stílszerűek maradjunk) kasztoknak kereszteltem. A cikk végén akár helyes kis táblázatba foglalhatnánk a Faj/Kaszt párosítási lehetőségeket.

Kiadók/Forgalmazók

Mint a fajok esetében már kitértünk, a szerepjátékkal foglalkozó üzleti entitások már jó ideje felfigyeltek az Internet nyújtotta lehetőségekre. A Kiadó/Forgalmazó kasztba tartozó oldalak egyaránt megtalálhatóak a Professzionális és a Közösségi fajban. Előzetes értékelésüknek itt nincs helye – majd szépen sorra vesszük mindet –, ám egyetlen dolgot leszögezhetünk: az ebbe a kasztba tartozó oldalak nagy meglepetést nem okozhatnak, csak az adott kiadó üzleti érdekeltségébe tartozó játékkal foglalkoznak.

Portálok

A Portál kasztba tartozók szintén fellelhetőek mind a Professzionális, mind a Közösségi fajban, néha még Rajongói/Játékos fajban is láttam erre a kasztra kísérletet.

A jól megcsinált portál igazi aranybánya. Nemcsak egyetlen (vagy egy érdekeltségi körbe tartozó) játékkal foglalkozik, általában friss anyagokat kínál és logikus elrendezésben (ez utóbbi pedig a látszólagosnál sokkal fontosabb).

A Professzionális portálok, már a tényleges e-business képviselői, valamilyen módon hasznot szeretnének húzni tevékenységükből, amit vagy az anyagaikhoz való hozzáférés fizetőssé tételével próbálnak megoldani (hazánkban erre nincs példa), vagy valamilyen általuk kimódolt marketinges megoldással.

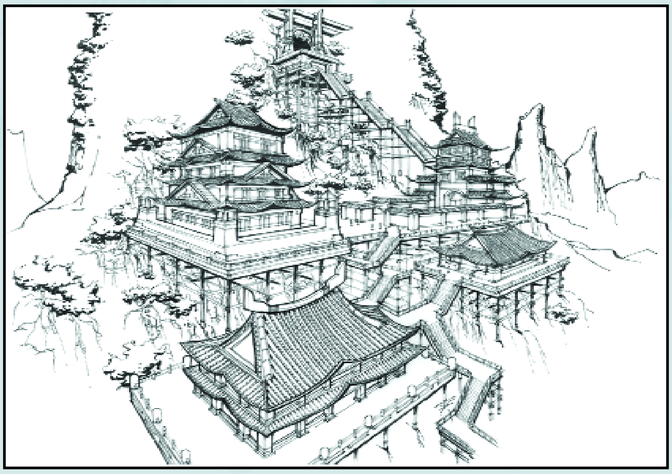
Velük ujjat húzni egyenlő az öngyilkossággal, senkinek sem tanácsolnám: a legkisebb jogsértésre is reagálnak, s miután bizniszük nem a legjövedelmezőbb, nincsenek abban a helyzetben, hogy nagyvonalúságot tanúsíthassanak. (És nem is fognak...)

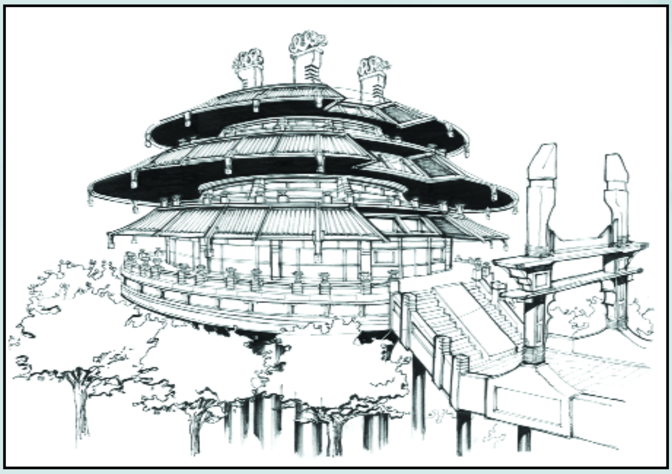
Ahogyan a fajok között, úgy kasztok esetében is van kedvencem, ez pedig a portál. A valaha lelt legjobb anyagokat mindig Közösségi portálokon bányásztam. Ezért aztán kissé elfogult is vagyok irányukban. A jövőben sorra bemutatom majd személyesen is kedvenceimet, abban bízván, hogy érthetővé válik szemernyit az egyoldalú vonzalom.

Rajongói portálból jót még nem láttam – ami persze nem zárja ki a létezését –, érdekes kísérletet már igen. Egyelőre maradjunk ennyiben.

Miután pedig jócskán kifutottam a nekem szabott terjedelemből, kényszerűségből elköszönök azzal, hogy értekezésem következő része már túlmutat az általánosságokon, és hozzáláthatunk a személyes ismerkedéshez is.

A'frad
Novák Csanád





INQUISITION

Fejlesztő: Wanadoo **Kiadó:** Wanadoo Edition **Web:** www.wanadoo-edition.com

A hajléktalanok és munkanélküliek helyzete soha nem volt rózsásnak nevezhető, és – bár Magyarországon egy időben a mobiltelefon-vásárlók kimutatható százalékát képezték – azt hiszem, senki nem cserélne velük szívesen. Nem volt ez másképp a régebbi korokban sem. A Wanadoo Edition új játékában Matthew, az ifjú zsebes-tanonc szerepében mélyen átélhetjük, mennyire lelombozó is lehetett a 14. századi Párizsban földönfutóként élni. Mielőtt megijedne a tisztelt Olvasó, sietve közlöm, nem nyomorúság-szimulátor, hanem vérbeli akció-kaland program került piacra a Wanadoo jóvoltából, melyben sokkal inkább a lopakodásé, mint a vérengzésé a főszerep.

Börtönkoszt és kincsek. Pörgessük tehát vissza az idő kerekét 1348-ra. Európa a hosszú háborúskodások árnyékában él, lakosságát a fekete himlő tizedeli, hitére pedig a korabeli Big Brother, az Inkvizíció felügyel. Párizsba érkezünk, ahol a szokásos hétköznapi idill fogad: szorgos céhes emberek, hallgatag csuhások, marcona zsoldosok, továbbá a város apraja-nagyja igyekszik a főtérre, megszemlélni az éppen aktuális máglyahalált. Közömbösen, a háttérből szemléljük az eseményeket, amikor egy koldus megszólít. Csalhatatlan (ámde páratlan számú) szemmel meglátja bennünk a tolvaj őstehetséget, és próba gyanánt egy közelben álló, vaskos erszényű polgárra mutat. Sajna az előbb említett csalhatatlan szem most az egyszer cserbenhagyta gazdáját – hiába a halálraítélt sikolya és a tömeg ujjongó harsogása, célpontunk kiszúrja ténykedésünket, így rövid és látványos, ám teljesen reménytelen menekülési kísérletet követően a kies Chatelet börtönében találjuk magunkat.

Itt futunk össze Jackkel, az idősödő Templomos Lovaggal. Szegényt meglehetősen megviselte a börtönkoszt és az Inkvizíció, mielőtt azonban jobblétre szenderülne, átad nekünk egy pecsétet, és vele a Templomos Lovagok kincsének titkát. Egy kincses térkép köztudottan pozitívan hat az ember lelkiállapotára, nincs tehát más teendőnk, mint kisurranni a börtönből és – hátra sem nézve – a Templomos Lovagok rendjének nyomai után vetni magunkat. Hangsúlyozom, hátra sem nézve, ott ugyanis bősz zsoldosok, felbérelt csőcselék és maga az Inkvizíció fog loholni…

Átlagos, de hangulatos. Ennyit tehát a történetről, következzék a megvalósítás értékelése. A fentebb vázolt előzményeket egy renderelt animációból ismerhetjük meg, ami ugyan nem egy Blizzard színvonal (a szereplők mimikája terén különösen gyenge), de tagadhatatlanul látszik rajta az igyekezet. Az Inquisition project 2000 elején indult, tehát erős két év fejlesztőmunkát sejtet, ami mindenképp figyelemre méltó. A pályák ábrázolásához a Wanadoo egy Phoenix 3D nevű motort használt, amit saját igényei szerint kisebb-nagyobb bedolgozó modulokkal egészített ki.

A Phoenix motor mellett szól a jó skálázhatóság és a tömör, egyfile-os kód és adatszerkezet, ami jelentősen megkönnyíti a játék átültetését konzolokra (a PS2 verzió párhuzamosan készült). Sajna a konzolra történő fejlesztésnek vannak hátulütői is, mindjárt a legelső a textúrák száma és minősége. Bár a fejlesztők szóvivője, Jerome Cukier bizonygatta, hogy izmosabb PC-ken némileg gazdagabb kinézetű játékkal fogunk találkozni, a nálam járt változat egy Radeon 8500-on szinte ugyanúgy festett 1024 felett minden bontásban – igaz, a legnagyobb helyszínen, húsz szereplő mellett is garantált a minimum 30 fps, ami szintén szempont. Ezen apró negatívumtól eltekintve a játék megjelenése mutatós, külön figyelmet érdemelnek a dinamikus fények, amik egész különleges atmoszférát teremtenek az elhagyatott kazamatákban. A figurák árnyékai korrektek, követik a tárgyak alakját, felfutnak a falra és az oszlopokra. Többszörös árnyék sajnos nincs, mindig a legközelebbi fényforráshoz viszonyítva számol a program, de ne legyünk telhetetlenek.

Korhűség mindenek felett. A helyszínek (szűk kis párizsi utcák, magasba nyúló, jellegzetes gerendákkal megerősített házakkal, szemet gyönyörködtető templomokkal) és a szereplők ruházata mind-mind gondos előkészületet követően születtek, melyben az alkotók segítségére korabeli rajzok, leírások és olyan irodalmi klasszikusok mozifilm-változatai voltak, mint a Rózsa Neve vagy

az Ivanhoe. A játék folyamán hét szinten és több mint 36 helyszínen folyik majd a küzdelem. Lesznek harcorientált és lopakodást igénylő pályák egyaránt, nem kell tehát a Thief-ben tapasztalható belefásulástól tartanunk. És most következzék a pillanat, amitől minden fantasy-rajongó félt: a játék a korhűséget és a valóságot helyezi előtérbe, villámló botok, látványos apokaliptikus varázslatok, továbbá manák és elfek kizárva! A fegyverek tekintetében is a józanság az úr. Bütykös ökleinken túl vándorlásaink során szert tehetünk tőrökre (gyors használat – gyenge hatásfok), kardra (ő lesz a barátunk), fejszére (megmosolyogtató a vézna Matthew kezében) és számszeríjra. Nos, van, aki örül ennek, és akad majd, aki nem, ez van, ez egy ilyen játék.

Kellemetes muzsika. Az Inquisition zenéjéért Laurent Parisi felelt, és nem végzett félmunkát: néhol középkorian komor, néhol egész modernre vett melódiák csendülnek fel, mindig hűen követi az eseményeket, ezáltal egész mozifilmes érzést kelt az emberben. Az biztos, hogy ha hirtelen elhalkul, vagy baljóslatúvá válik, régen rossz nekünk! A hanghatások szépen szólnak, s bár kicsit stúdiószagúak, mindenképpen figyelemre méltó, hogy külön hangsúlyt fektetett a fejlesztő cég a beszédek korabeli akcentusára, természetesen csak az ésszerűség és az érthetőség határáig. Ez nagyon sokat dob a játék hangulatán.

Irányításbéli és mentési nehézségek. Lehet, hogy sokan a véremet vennék, de a magamfajta öreg, begyöpösödött PC-s nem képes megbarátkozni a konzolos irányítással. Kis híján a meghasonulásba kergetett az Inquisition joystick- és gamepad-orientált szemlélete. Én egy 3D-s külsőnézetes játéknál kizárólag az egeret tudom elképzelni és maximum 3 billentyűt (jobbra-balra és előre). Itt viszont csak iránygombok vannak, amik ráadásul nem a fordulást végzik, hanem az adott irányba indítják el a szereplőt. Fut a szerencsétlen Matthew előre, felfelé a képernyőn, ki egy ajtón. Vált a kamera, a másik szobába már a bal sarokból érkezem, és ennek folyományaként a főhős a fel gombra immár jobbra kezd szaladni, egyenesen neki az őrnek. Egy szó mint száz, nekem beletelt egy kis időbe, amíg hozzászoktam az irányításhoz. Futkosáson túl lehetőségünk van még halkan osonni, falhoz lapulni, és ha mindezek már nem segítenek, küzdeni. Ilyenkor hősünk olyannyira agresszív magatartást vesz fel, hogy az előtte levő ajtót is inkább rugdosni kezdi ahelyett, hogy kinyitná. Egyszóval értelmes cselekvés csak normál módban végezhető.
Ugyan nem tartozik a közvetlenül az irányításhoz, azért itt kell megemlítenem egy roppant bosszantó tulajdonságot, a mentést. A játékot bárhol elmenthetjük, ha kilépünk a főmenübe és a Save-et választjuk. Én legalábbis ezt hittem. Aztán amikor már jócskán előrehaladtam a játékban, és visszatölteni kényszerültem, meglepődve kellett tapasztalnom, hogy a pálya elejére kerülök. Szó se róla, ez így még inkább kihívás, de nekem ekkor legkevésbé sem ez jutott az eszembe...

Az utolsó szó jogán. Az Inquisition egy grafikailag és zeneileg egyaránt szépen megvalósított középkori kaland sok-sok ármánykodással, misztikummal és egy nagy adag történelmi háttérrel, gyengébb gépen is korrektül működő motorral. Elsősorban a megfontolt, lopakodást és taktikázást kedvelő játékosokat célozza meg, nekik viszont hosszú és elégedett órákat fog okozni.

Beton

76%

grafika	19/25
zene/hang	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 433 MHz CPU, 64 MB RAM, 1.2 GB HDD

ARENA
Thief I-II 75%
Severeance – Blade of Darkness 81%

MANAGER JÁTÉKOK

Fejlesztő: Smoking Gun **Kiadó:** Just Football **Web:** Nincs

Kétségkívül manapság a focimanager az a műfaj, amely bár fokozatosan virágzásnak indult, mégis igencsak „országfüggő”. Értem ezalatt azt, hogy még a stílus királya, a Championship Manager is csak Angliában és Németországban tud jelentős sikereket elérni, a többi nemzet valahogy kevésbé van rákattanva a témára. És ha már az angolokat említettem, akkor náluk még mindenképpen meg kell jegyezni, hogy minden kis, a kedvenc klubjuk által fémjelzett bigyónak tudnak örülni – éppen ezért nem volt meglepő, hogy immár egyes csapatok saját, önálló játékot kapnak, a The Official Management Game series-t, amelyben közvetlenül a Leedst, az Arsenalt, a Manchester Cityt, a Chelsea-t és a Southamptont irányíthatjuk bölcs és mindenre kiterjedő akaratunk szerint.

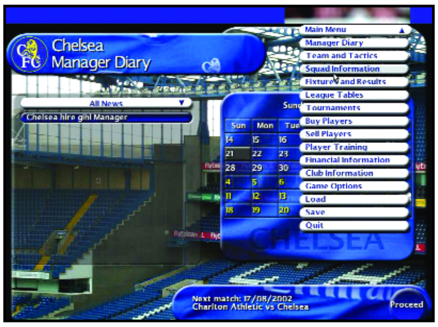
Jelen esetben utóbbi három csapat hivatalos menedzserprogiját kaptam kézhez, ám már ekkor némi balsejtelem gyötört, hiszen ki garantálja, hogy ezek nem csak egyszerű, polcra való cuccok, amelyeket jó nézegetni, de játszani velük…

Némi installálás után a főmenüben találhatjuk magunkat, ahol mindössze egy egyszerű névmegadásra van lehetőségünk, majd egyből a mélyvízbe kerülünk. Főhadiszállásunk egy naplóból áll, ahol nyomon követhetjük, hogy mikor is lesz a következő mérkőzésünk, illetve elolvashatjuk az éppen aktuális híreket mind belföldi, mind külföldi vonatkoztatásban. A jobb felső sarokban találhatjuk csapatunk főmenüjét, amelyben beállíthatunk a taktikától kezdve a játékosvásárláson át az edzéstervig minden kis apróságot. Az egyszerűség kedvéért a pénzügyi helyzettel nem nekünk kell foglalkoznunk, sőt, ha akarnánk se tudnánk, leszámítva persze a vásárlás-eladás menüpontot.

Ugyanez az egyszerűség jellemzi a taktika és kezdőcsapat alpontot is, ugyanis annak ellenére, hogy lehetőségünk van megnézni játékosaink részletes értékeit, az összeállításnál ezzel már nem kell törődnünk. A progi százalékos értékben méri playereink összevont tulajdonságait, azaz a megfelelő taktika kiválasztása után, függően az aktuális poszttól kiírja, hogy mennyire tud szárnyalóan vagy „magyar” szinten teljesíteni kiválasztottunk. Ez néha furcsa helyzeteket eredményezhet, mivel a realisztikusság nem azt írná elő, hogy egy mezei középpályás a támadó ék szerepében csak feleannyira képes, mint védekezőként, és viszont. Sőt, az sem mindegy, hogy milyen felállást alkalmazunk, jó példa erre az, hogy az 5-3-2-es és a 4-4-2-es rendszerben megközelítőleg sem ugyanazt tudják nyújtani a srácok, ugyanazon a kötött poszton.

Szó mi szó, ami magát a klubbot illeti, azzal semmi gáz sincs, minden infót megtalálhatunk róla, ami csak érdekelhet. Az összeállítások és erőviszonyok aktuálisak, és még csak el sem szálltak maguktól, ami azt jelenti, hogy ha ne adj’ isten a Chelsea-vel próbálunk a felhők fölé törni, akkor is meg kell dolgoznunk érte, mert csak a név miatt nem verünk mindenkit laposra – ami azért elég meglepő fordulat ENNÉL a proginál. Ezzel szemben nem túl emberbaráti a helyzet „bevásárlás” terén, lévén, hogy nem lehetséges mondjuk a mérkőzésen megtetsző játékossal egyszerűen üzletelni, hanem ki kell keresni egy bonyolult listából őkelmét, ami sok esetben nem fél perces feladat – igaz legalább a tárgyalási feltételek kidolgozása részletes, de valahogy az ember egy idő után inkább marad az eredeti csapatnál, mert lusta mindig félórákat szenvedni.

Ami magukat a meccseket illeti: nos, erről sincs túl pozitív véleményem, ugyanis kimondottan darálós hangulatuk van. A gép tölt, majd időnként kiad némi összefoglalót arról, hogy mi is történik a pályán, de túl ritkán ahhoz, hogy egy átlag játékos két meccs után ne állítsa fel maximális sebességre a pörgést, és már a cserékkel se foglalkozzon, csak az a cél lebegjen a szeme előtt, hogy legyen már vége. Az ember leül, elkezd irányítani, majd egy-két hónap múlva már inkább csak reflexszerűen nyomja a tovább gombot, nem kezd el vele babrálni, és állítgatni, azaz csak a „becsület” miatt próbálkozik. Egyszóval valahogy ugyanazt érzem, mint amitől már a nevek hallatán is megijedtem, azaz hogy ez az Official Management tökéletes választás egy Manchester City fannak, aki ha meglátja a hivatalos címert, már vigyázzba vágja magát, és a meghatottságtól könnyezni kezd, de ami minket illet… Nos, kötve hiszem, hogy valaki ezért komolyabb pénzt áldozna, de ha igen, akkor valószínűleg csak a haját fogja tépni és átkozza magát, hogy miért is volt ennyire naiv. Még az sem jelent vigaszt, hogy több klubról is készül progi, hiszen a csapatot leszámítva minden megegyezik a kezelőfelülettől kezdve a hanghatásokig. Az igazán nagy menedzsereknek persze illő beszerezniük, de a többiek inkább nagy ívben kerüljék el, hacsak nem az a tervük, hogy egy-két nap múltán szépen az őt megillető helyre kerüljön, azaz fel a polcra.



Retee

51%

grafika 10/25
zene/hang 9/15
játékélmény 20/40
kategórián belül 10/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 233, 64 MB RAM, 550 MB HDD

ARENA
Championship Manager 01/02........85%
Celtic Football Coach....................61%

NYERD MEG A 60 JÁTÉKSZOFTVER EGYIKÉT

A PC GURU-TÓL!

A Mirage Software nevØhez eddig is mÆr t bb nagy jÆtØk kapcsol dott, gy Ørthetı a felfokozott ØrdeklıdØs az Another War-ral kapcsolatban. Az Ørdekes hÆborœs tØmÆjœ CRPG-bıla-jÆnlott fel a forgalmaz Cenega Hungary 20 darabot, amelyeket a bÆtor vÆllalkoz megfejtık k z tt sor-solunk ki.

1, Mit takar a CRPG r vid tØs?

2, HÆny fıhıssel nyomulhatunk a jÆtØkban?

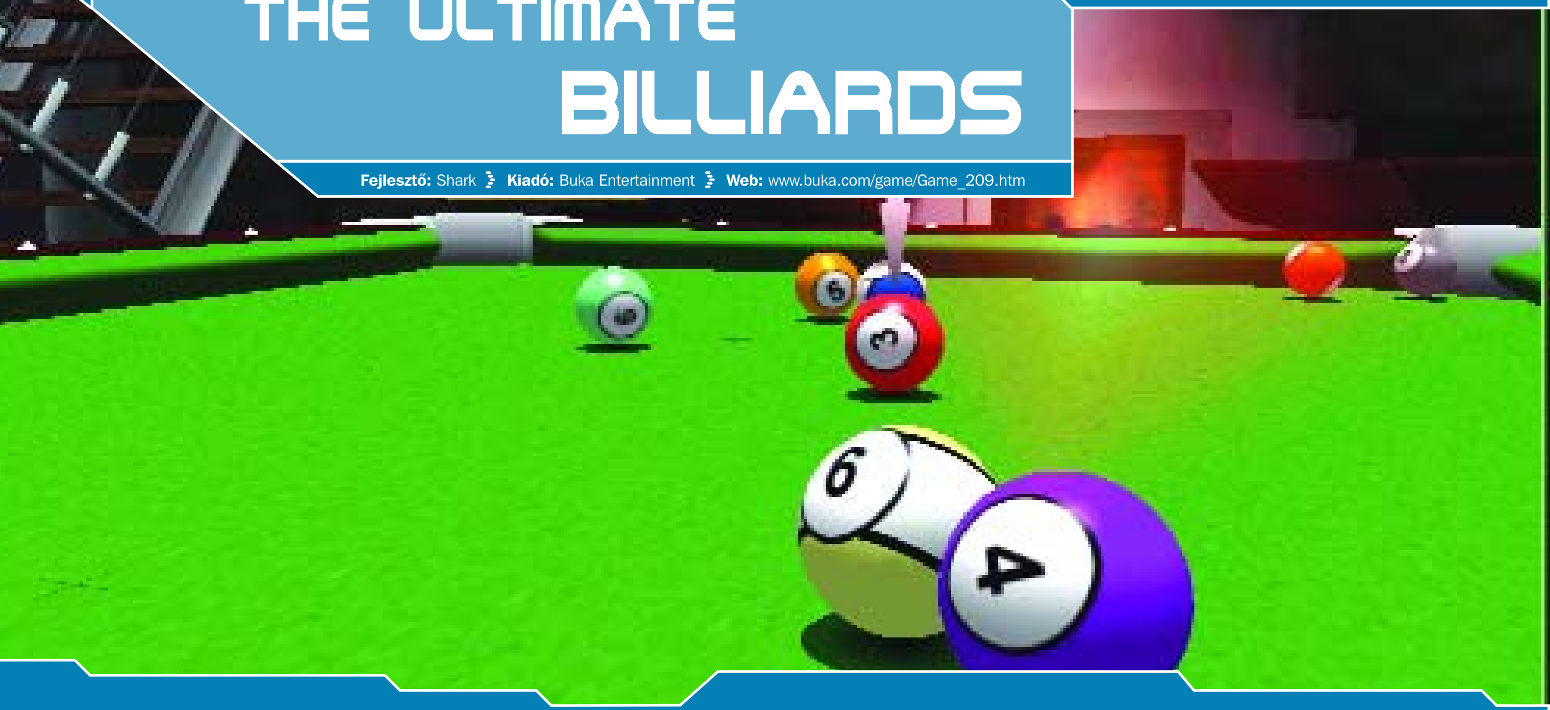
3, VØgtelen mennyisØgß tÆrgyat cipel-het nk a hÆtizsÆkunkban a jÆtØkban?

A megfejtØseket a 128. oldalon talÆl-hat nyeremØnyszelvØnnyel egy tt a k vetkezı c mre kØrj k eljuttatni 2003. januÆr 31.-ig:

PC GURU Karácsonyi nyeremØnyjÆtØk
1300 Budapest 3, Pf.: 362

THE ULTIMATE BILLIARDS

Fejlesztő: Shark **Kiadó:** Buka Entertainment **Web:** www.buka.com/game/Game_209.htm



A biliárd-szimulátorok hosszú-hosszú évek óta velünk vannak, hiszen már a jó öreg 486-os masináinkon is foglalkozhattunk a színes golyók lökdösésével. Bár az évek elteltek, de ez ebben a műfajban nem sok változást jelent...

Úgy látszik, hogy a zöld asztal varázslatos atmoszféraja Oroszországban is számos rajongót vonz, legalábbis a Buka legénységének alaposan megmozgatta a fantáziáját. A The Ultimate Billiards nem többre vállalkozik, mint hogy a lehető legjobbat nyújtsa saját kategóriáján belül, ami annak ellenére nem kis feladat, hogy igazán kimagasló eredményeket eddig senkitől sem jegyezhettünk fel. Ezeknél a játékoknál a játszhatóság mellett a hangulat szokott sokat dobni az értékelésen, amelyről jelen esetben a készítők valószínűleg elfeledkezhettek...

Bevezető képsorok alkotására ugyanis egyáltalán nem vették a fáradtságot, a főmenü látványáról pedig a „gyenge kezdés után erős visszaesés" megállapítás jutott eszembe. Igaz, ettől még lehet a fizikai modellezés és az irányítás messze a legjobb, de a hangulati elemek bizony messze elmaradnak minden várakozástól. A menü pozitívuma viszont, hogy egyszerű felépítésének hála rendkívül gyorsan megtaláljuk a bennünket leginkább érdeklő dolgokat: zene kikapcsolása, grafikai felbontás és részletesség maximumra állítása, irányításba történő első bekukkantás, stb. Választhatunk magunknak saját nevet, melyet vihetünk magunkkal a játék során és az újabb belépéseink után, s vele együtt az aktuális pontszámunkat is. Ellenfélnek választhatunk a megadott nevek közül bárkit, természetesen nem árt az elején a gyengébbek közül ellenfelet kérni.

Ha ügyes-bajos dolgainkon túl vagyunk, akkor máris előttünk áll a teljes választék, ami maga a Kánaán. Nemcsak a biliárd, hanem a snooker és a karambol kedvelői is találhatnak maguknak különböző játékmódokat, de természetesen az érdeklődő műkedvelők sem lesznek kirekesztve: minden játéknál egy gombnyomással lekérhetőek a szabályok, ami az orosz verziójú játékmódoknál roppant előnyös megoldás. A játék grafikája kétarcú: maga az asztal és tartozékai alapos és szép látvánnyal kecsegtetnek, de a közvetlen környezet már elnagyolt, válasszuk bármely helyszínt is (a tréfás kedvű készítők jóvoltából az asztal akár a Stonehenge mellett és egyéb furcsa helyszíneken is lehet). Ráadásul az asztal és a golyók részletessége csak a legmagasabb felbontásban nevezhető szépnek, bár az is igaz, hogy a gépigény tekintetében ezt mindenki vakon beállíthatja, hiszen a minimum konfigurációt már évek óta hiába is próbálnánk boltokban beszerezni.

Az irányítás tovább bonyolítja az amúgy sem egyszerű helyzetelemzést. Adott egy billentyűvel és egérrel vegyesen irányítható beállítás, melyet tetszésünk szerint átállíthatunk. Mégis, kis idő után rá kell jönnünk, hogy az egérrel történő dákómozgatás és lökés a kettő közül a kevésbé rossz megoldás, noha igazán precízen így sem tudjuk az általunk elképzelt lökésirányt és erősséget kivitelezni.
Az egyetlen megoldás a sok-sok gyakorlás lehet, mert jó néhány hosszú-hosszú játszma után már kevésbé zavart, mint az első partiknál.

Fontos azt is megemlíteni még, hogy az adott játékállást nem tudjuk elmenteni, ami elég nagy hiányosságnak számít. Úgy gondolom, hogy a játék erőssége sokkal inkább a multiplayer üzemmód lesz, amely által minden ismerőst könnyű egy asztalhoz összehozni. A legjobb az egészben, hogy a kiválasztott játék szabályait a host tetszése szerint megváltoztathatja a kezdés előtt, így gyakorlatilag mindenki úgy tudja játszani, ahogyan azt egymás között megszokták.

Az összkép elég vegyesre sikeredett, ami egyáltalán nem pozitív értelemben értendő. Igaz, maga a játék szép, és emellett gépigénye pimaszul alacsony, cserébe viszont senki ne várja élete legnagyobb biliárd-szimulátorát...

Doki

75%

grafika 18/25
zene/hang 11/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 11/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 166 MHz, 32 MB RAM, 2 MB videokártya

ARENA
Expert Pool.................................84%
Virtual Pool 3. ....89%

CSALÁSOK

Iron Storm

Játék közben nyomd meg az [Esc] gombot, hogy a menübe visszatérhess, majd gépeld be a következő kódokat:

LATOUNGA – Teljes életerő
BLINDAX – Teljes muníció
SUPPLIES – Ellátmány

Hearts of Iron

Játék közben nyomd meg az [F12] gombot, hogy aktiváld a konzolt, majd gépelheted a csalásokat.

coal – Szenet kapsz
steel – Acélt kapsz
rubber – Gumit kapsz
oil – Olajat kapsz
manpower – Embereket kapsz

O.R.B. Off World Resource Base

Nyomd meg az [ENTER] gombot, hogy a kódot begépelhesd, majd üsd le megint az [ENTER]-t, hogy aktiválhasd a csalást:

$WIN – Küldetés megnyerése
$RU # – # erőforrást kapsz
$SU # – # támogató egységeket kapsz
$GET TECH – Minden jelenlegi technika kifejlesztése
$GET ALL TECHS – Az összes technika kifejlesztése
$FOGOWAR ON – Háborús köd bekapcsolása
$FOGOWAR OFF – Háborús köd kikapcsolása
$GOD ON – Ismeretlen hatású
$GOD OFF – Ismeretlen hatású
$REPAIR ALL – Játék összeomlasztása
$WEAKEN ENEMY – Kisebbek lesznek az ellenség hajói

Medal of Honor – Allied Assault Spearhead

FIGYELEM! Ezek a kódok csak a nem pacth-elt verziónál fognak működni!

A csalások engedélyezéséhez módosítanod kell a játék parancssorát (jobb klikk az egérrel a játék ikonjára, majd Tulajdonságok, „Cél” mező), hogy ilyen legyen:

„C:\a játék könyvtára\mohaa.exe” +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Játék közben nyomd meg a ”~” gombot, s a konzolba gépeld be a kódokat:

wuss – Minden fegyver
dog – Isten mód, sérthetetlenség
fullheald – Gyógyítás (önmagunkat)
notarget – Célkereszt eltüntetése
noclip – Átjárhatsz a falakon
listinventory – Eszközök, fegyverek listázása
tele x y z – Teleportálás az x, y, z koordinátákkal megadott helyre
coord – Jelenlegi pozíció koordinátáinak megjelenítése
health – Életerő megadása
kill – Öngyilkosság
giveweapon weapons/”weapon_name”.tik – A „weapon_name” helyen megadott fegyvert megkapod
maplist – Térképlista generálása
map [map name] – Ugrás a megadott pályára (térképlista lentebb)

Fegyverek nevei:
colt45 – Colt 45 pisztoly
m2frag_grenade – Kézigránát
p38 – Walther P38 pisztoly
steilhandgranate – Német kézigránát
m1_garand – M1 Garand karabély
kar98 – Mauser KAR 98K puska
shotgun – Sörétes puska
bazooka – Bazooka páncéltörő rakétavető
panzerschreck – Panzerschreck páncéltörő rakétavető
bar – Browning automata géppuska
mp44 – StG 44 géppuska
thompsonsmg – Thompson géppisztoly
mp40 – MP40 géppisztoly
springfield – Springfield ’03 mesterlövész puska
kar98sniper – KAR98 mesterlövész puska

Térképnevek
t1l1, t1l2, t1l3
t2l1, t2l2, t2l3, t2l4
t3l1, t2l2

m1l1, m1l2a, m1l2b, m1l3a, m1l3b, m1l3c
m2l1, m2l2a, m2l2b, m2l2c, m2l3
m3l1a, m3l1b, m3l2, m3l3
m4l0, m4l1, m4l2, m4l3
m5l1a, m5l1b, m5l2a, m5l2b, m5l3
m6l1a, m6l1b, m6l1c, m6l2a, m6l2b, m6l3a, m6l3b, m6l3c, m6l3d, m6l3e

Archangel

Sérthetetlenség:
Nyisd meg az \archangel\bin könyvtárban található steel.feel fájlt pl. a WordPad-del, ahol az „invulnerable 0” sorban a 0 helyére írj 1-et.

James Bond 007: Nightfire

A csalások aktiválásához hozz létre egy „autoexec.cfg” fájlt a „C:\Program Files\EA Games\Nightfire\Bond” (vagy abba a könyvtárba, ahova a játékot telepítetted, de mindenképpen a \bond könyvtárba). Használd a notepad-et vagy más szövegszerkesztőt, és add a fájlhoz a következő sorokat, majd mentsd el:

sv_cheats 1
console 1

Játék közben nyomd meg a ”~” (tilde) gombot és a konzolba gépeld be a következő kódok valamelyikét, majd üsd le az [ENTER]-t.

god – Isten mód, sérthetetlenség
noclip – Átjárhatsz a falakon
notarget – Láthatatlanság
fly – Repülő mód
map X – Ugrás az X pályára
give Y – Megkapod az Y helyére beírt tárgyat

FIGYELEM! A csalások némelyike hibát okozhat a játékban. Ha ez veled is előfordul, akkor indítsd újra a játékot.

Minden küldetés engedélyezése:
Az „autoexec.cfg” fájlhoz add hozzá az „sv_iamdone 1” sort (idézőjelek nélkül).

Tárgyak nevei: (a „give” kódnál kell használni)

weapon_taser, weapon_flashgrenade, weapon_pda weapon_lighter, weapon_smokegrenade, weapon_qworm, weapon_fraggrenade, weapon_minigun, weapon_rocketlauncher weapon_grenadelauncher, weapon_l96a1, weapon_l96a1_winter weapon_frine, weapon_up11, weapon_pdw90, weapon_commando, weapon_raptor, weapon_kowloon, weapon_mp9, weapon_mp9_silenced, weapon_laserrifle, weapon_pp9, weapon_ronin, weapon_pen, weapon_watch, item_armor_plate, item_armor_vest, item_breakable, item_ctfaccelerator, item_ctfbackpack, item_ctfbase, item_ctfflag, item_ctfportablebattery, item_ctfregeneration, item_ctfspeed, item_drivetarget, item_explosive, item_explosive_planted, item_generic, item_genericfalling, item_grappletarget, item_key, item_lasertarget, item_locktarget, item_longjump, item_model_follow, item_padlock, item_scubasuit, item_security, item_sodacan, item_space_suit, ammo_bondmine, ammo_commando, ammo_darts, ammo_flashgrenade, ammo_fraggrenade, ammo_grenadelauncher, ammo_kowloon, ammo_mini, ammo_mp9, ammo_p99, ammo_pdw90, ammo_pp9, ammo_raptor, ammo_rocketlauncher, ammo_shotgun, ammo_smokegrenade, ammo_sniper, ammo_up11, gadget_nightvision,

FIGYELEM! Némelyik kód hibaüzeneteket okozhat.

Térképnevek: (a map csalással használhatóak)

m1_austria01, m1_austria02, m1_austria03, m1_austria04, m2_airfield01, m2_airfield02, m2_airfield03, m2_airfield04, m3_japan01, m3_japan02, m3_japan03, m3_japan04, m4_infiltrate01, m4_infiltrate02, m4_infiltrate03, m4_infiltrate04, m4_infiltrate05, m4_infiltrate06, m4_infiltrate07, m5_power01, m5_power02 m5_power03, m5_power04, m6_escape01, m6_escape02, m6_escape03, m6_escape04, m6_escape05, m6_escape06, m6_escape07, m7_island01, m7_island02, m7_island03 m7_island04, m7_island05, m7_island06, m8_missile01, m8_missile02, m8_missile03, m8_missile04, m9_space01,

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

Ismét egy cég, amelyről az egyszerű játékos azt hihetné, élete siker, pénz és csillogás. Ám aki végigkísérte cikksorozatunkat, tudhatja, hogy Játékország tengerén sokkal keményebb törvények uralkodnak – egy pillanatra sem inoghat meg az ember, mert menthetetlenül elsüllyed. És a Simek atyja, a Maxis egyszer nagyon közel volt ehhez...

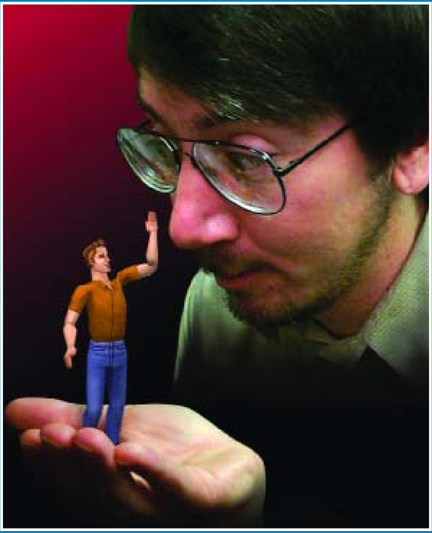
MAXIS

A '80-as évek közepén egy magas, sovány, szemüveges számítógép- és technikaőrült srác, bizonyos Will Wright azt a feladatot kapja, hogy egy Raid of Bungeling Bay nevű játékhoz tervezzen meg pár szigetet, amelyeket egy harci helikopterrel a játékos majd megtámadhat. Will egy szigettervező programot szerkeszt – és azon kapja magát, hogy sokkal jobban élvezi a földdarabok megtervezését, mint a repkedést közöttük. Akkoriban jelenik meg az MIT professzorának, Jay Forresternek munkája a modern várostervezésről. Will fejében megfogalmazódik egy ötlet: nekiáll egy olyan játék írásának, melyben a játékosnak egy várost kell megterveznie, amely valós szimuláció alapján életre kel. Egy évnyi hegesztés után összeáll az anyag – de nincs kiadó, aki hajlandó lenne foglalkozni vele, még az új ötletekre egyébként nyitott Broderbund sem. Biztos bukásnak veszik, hiszen ez inkább olyan, mint egy babaház: semmi moziszerű sztori és csattanó a végén, csak építkezés, míg meg nem unod – kinek kell ez? 1997-ben egy pizzapartin Will találkozik egy Jeff Braun nevű sráccal, akinek viszont megtetszik az ötlet, és ott, két szelet pizza között elhatározzák, hogy a gondozására céget alapítanak, Maxis néven.

Siker, szárnyalás

1989-ben a Maxis és a Broderbund kiadási szerződést ír alá, és megjelenik a játék SimCity néven. Először teljes érdektelenség és értetlenség fogadja, ám épp valósághű szimulációs jellege miatt felfigyel rá pár komoly ember, és megjelenik egy teljes oldalas elemző és méltató cikk a Time magazinban, mely példátlan mind a lap, mind a PC-s játékok történetében. Mintha bomba robbanna – az emberek felfedezik a játékot, és beindul a szekér. És felfedezi a szakma is: egy fiatal játéktervezőt, Sid Meiert teljesen meglepi a siker, hiszen minden trendet és szakmai elvet meghazudtol, hogy a játékosok mennyire élvezik a nyitott végű, nem kombinatív, és inkább építő, mint romboló jellegű játékmenetet. Mindez alapjaiban változtatja meg a játékipart – Sid Meiert pedig új játékok készítésére sarkallja, megszületik előbb a Railroad Tycoon, majd a Civilization.

Játékosok és szakmabeliek lesik ettől kezdve a Maxis minden rezdülését. Will egy másik népszerű mű, James Lovelock Gaia-elmélete alapján ír egy evolúciós szimulátort SimEarth, majd egy kóloniaszimet SimAnt néven. A két játék siker, de mindenki az új SimCityre vár. Fred Haslem, a SimEarth segédtervezője nekiáll a munkának, de elég borzalmas eredmény születik, így Will ismét nekifekszik, és teljesen nulláról indulva új motort ír új grafikával, egy újszerű izometrikus nézőpontot használva.



Az 1994 januárjában DOS-ra megjelenő SimCity 2000 ismét játéktörténelmet ír, az első négy hónapban 300 ezer példányban kel el, ami addig példátlan eredmény. A Maxis immáron félisteni szintre emelkedik... (Mivel Uniq cikkében úgyis olvashattok erről, álljon itt egy személyes vallomás: ezt a játékot látva vettem meg első PC-met, és mind a mai napig fenn van a gépemen, végigvándorolva vasakon és vinyókon; ez a bravúr rajta kívül még egy játéknak sikerült, és ez a Transport Tycoon Deluxe – mindkettővel a mai napig örömmel és élvezettel játszom.)

Willnek új ötlete támad. A II. Világháború idején a Hindenberg léghajó felrobbant New Jersey felett. Tíz fő elmélet is született a tragédia kiváltó okáról – a Hindenberg Project nevű kalandjáték és repülőszimulátor elegyben a motor véletlenszerűen kiválasztana ezen tényezőkből egyet, a játékosnak pedig ki kellene találnia, melyik játszik be éppen, és hogy lehetne ezt megakadályozni. Bár a játék soha nem készül el, a fejlesztőcég úgy látja, hogy van lehetőség kitörni a lassan köréjük épülő aranyskatulyából...

Tévedés kínjátéka

A Maxist utoléri a sikeres játékkészítők réme: a befektetők pénzt akarnak, a kis csapat egy kaliforniai, Walnut Creek-i irodaház hatodik emeletére költözik, és felveszik a Disney Software korábbi kereskedelmi igazgatóját, Sam Poole-t, egy remek pénzügyi szakembert, aki persze semmit nem tud a játékfejlesztésről. 1995 júniusában 35 milliós induló csomaggal a Maxis megjelenik a befektetői piacon; a SimCity 2000 és az Urban Renewal Kit 6 milliós nettó bevétele jó ajánlólevél, hiszen pont hatszorosa az egy évvel azelőtti eredménynek. És miközben a Wall Street ott dörömböl az irodájuk előtt, Will és Jeff komoly kétségek közt vívódik – ők tudják, az SC sikere nem lesz örökös, és ha nem lépnek, cégük pillanatok alatt örökre eltűnik a süllyesztőben.

Will kitalál egy játékot, melyben egy Schwitzer 300-as helikopterrel lehet repkedni a SimCityben felépített városban. Az ötlet jó, ám ekkor a saját

Ha azt mondom, Maxis, azt mondod Will Wright, SimCity, Sims – másfél évtizedes diadalmenet. A köztudatban valóban ez él, ám érdemes néha a kirakatüvegek mögé is nézni, ahol élethalál harc dúl a fennmaradásért. A Maxis, sok más csapathoz hasonlóan megvívta a maga harcát...

pénzéért aggódó menedzsment ultimátumot nyújt át a fejlesztőknek: 1996 végére 4 új játékot kell leszállítani! Bár lehetetlen a kérés, a csapat összedobja az anyagot: SimTunes, SimCopter, SimPark, Full Tilt Pinball. A kapkodás a játéktörténelem legelképesztőbb és talán leghíresebb bugját szüli: egy homoszexuális programozó úgy találta, hogy a SimCopterben túl sok figyelem irányul a női karakterekre, ezért izmos, fürdőgatyás srácokat épített be, amelyek nagy ritkán felbukkannak és megcsókolják egymást. Sajnos véletlenszám-generátora nem jól működött, így egyetlen melegpartivá vált a játék, az utcákon rohangáló és csókolózó Chippendale-fiúkkal. A programozót kirúgták, de a presztízsveszteség maradt, és persze a túl korán kiadott játékok sem arattak akkora sikert. És a lejtőn nehéz megállni...

A játékiparban ismert a „srapneleffektus”: dobj piacra egy csomó, eltérő stílusú játékot, valamelyik csak eltalálja a célközönséget, és meghozza a sikert. A Maxis megvesz egy névtelen texasi csapatot, a Cinematronicsot, hogy játékokat fejlesszen számára: egy Cruicible nevű Diablo-klónt, egy Crystall Skull című full-motion játékot a Miami Vice-sztár Edward James Olmos főszereplésével, egy gyerekjátékot, melyben egy Marty nevű egér keresi a sajtját, és egy sportjátékot. 1997 márciusában a pénzügyi jelentés már 2 milliós veszteségről számol be, és most már mindenki arról beszél: csak egy új SimCity jelenthet kiutat. A SimCoptert a rajongók kedvelték (persze némi foltozás után), mivel városukat 3D-ben láthatták viszont, így kézenfekvő az ötlet az új dimenzióba lépésre. Egy gond van csak: a 3D-s technológia még képtelen arra, hogy a mikroszkopikus részletességet, több ezernyi poligont megjelenítsen a képernyőn. Mindez nem érdekelte a menedzsmentet; a 3D sláger, tessék ilyet fejleszteni. A csapat – a biztos bukás tudatában – egy évet rááldoz a projektre, a félkész játék az 1997-es E3 egyik legnagyobb negatív szenzációja. A Maxis a szakadék szélére kerül.

Mentőöv, babaház, főnix

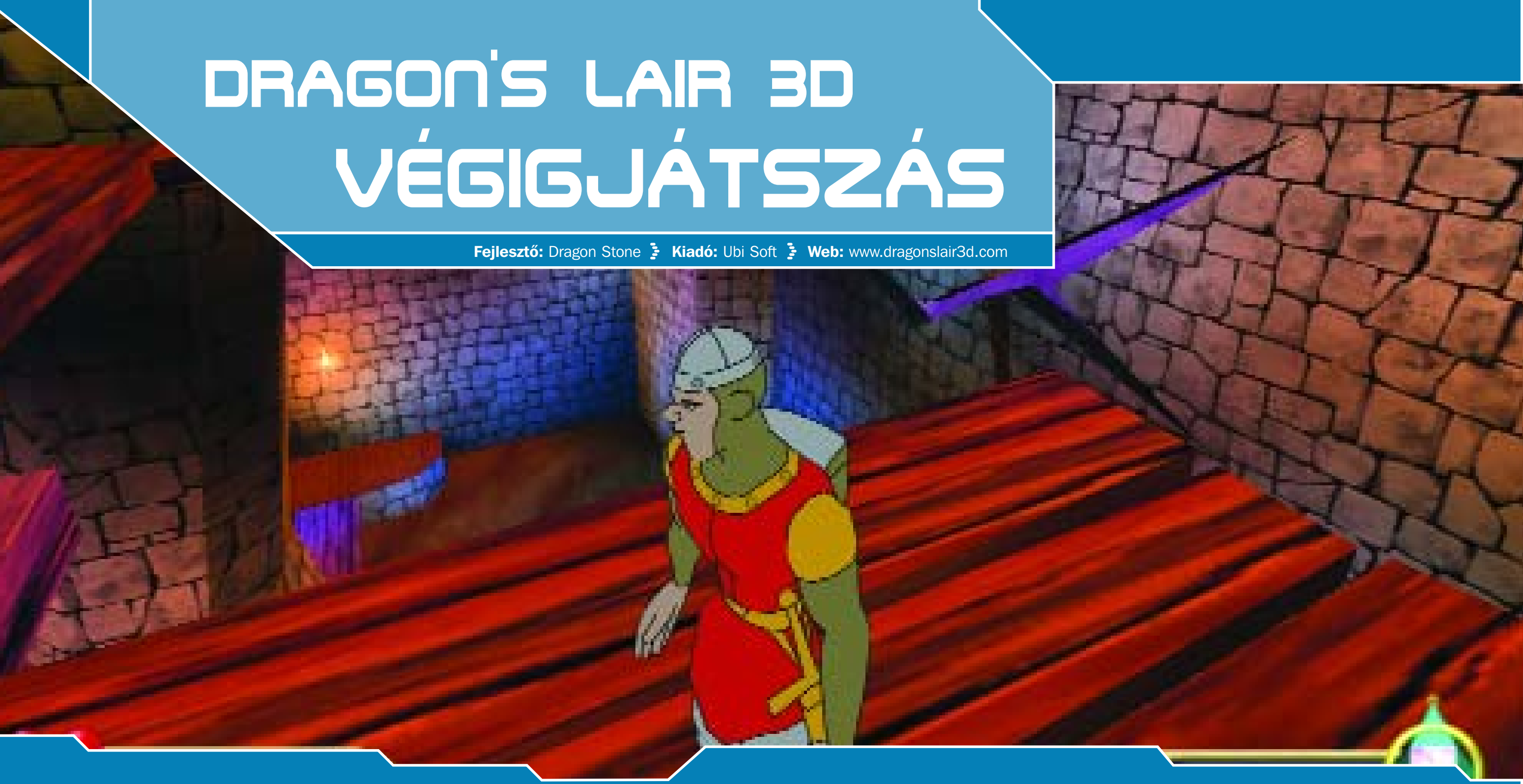
Az egymilliárd dolláros óriáscég, az Electronic Arts épp ebben az időben próbálja PC-s jelenlétét erősíteni. Hisznek abban, hogy a Sim franchise életképes, és van még a csapatban spiritusz a megújulásra, hiszen Willt a játékipar három legnagyobb tervezője között tartják számon. Wright kétségek közt megy bele az üzletbe, de a 200 kifizetetlen dolgozó és az előző évi sikertelen pénzügyi év miatt nem tehet mást. 1997 júniusában egy 125 millió dolláros tőzsdei tranzakcióval a Maxis az EA-családba kerül. A vállalat jó érzékkel lapátra teszi a korábbi menedzsmentet, és kinevez a stúdió élére egy, a cégnél pár éve dolgozó 35 éves francia mérnököt. Luc Barthelet úgy látja (és jól...), hogy a korábbi vezetés nem fordított figyelmet a fejlesztésre. Kijelenti, hogy a Maxis TOP10-es játékokat fog fejleszteni – a kis projektekben hívő emberek távoznak a cégtől, és kirúgja a Cinematronics csapatát is, mivel nem látja elég sikerízűnek a készülő játékokat. A régi Maxis csapat egyetlen régi fejlesztést fejez be, ez a Streets of SimCity, mely átcsúszik Barthlet szitáján... A francia elhozza korábbi munkatársát, Lucy Bradshaw-t a teambe, és vele új lendületet vesz a SimCity 3000 fejlesztése. Az ügynek megnyerik a korábbi New Yorki polgármester, Ed Koch támogatását, és az 1998-as E3-on már sikert arat a teljesen újraépített játék. Az 1999. februári megjelenés a régi időket idézi, az eladási adatok újra az élbolyba repítik a céget.

Eközben felszabadulva a pénzügyi nyomás alól, és jó kezekben érezve a céget Will Wright úgy érzi, nekiláthat évek óta dédelgetett játékálma megvalósításának, egy valódi emberi környezet-szimulátor létrehozásához – bár tervéhez nincs fedezet, hiszen fél még előállni vele. Az SC3000 sikere után aztán egy valódi babaházzal a hóna alatt merészen beállít a főnökséghez, és a padlón térdepelve magyarázza el az új játék koncepcióját. Egyrészt a mindennapi élet bonyolultságát és törvényszerűségét akarja bemutatni, és az építészet szépségét, az esztétikánál is fontosabb funkcionalitást és racionalizmust, melyről például a Berkeley egyetem professzora, Christopher Alexander munkái is szólnak. Barthlet ismeri Wright zsenialitását, és a terv mögé állítja a céget. A The Sims 2000 végén jelenik meg, és talán a legnagyobb siker a cég életében – a Maxis főnixmadárként támad fel hamvaiból. Az azóta eltelt időben a megjelent kiegészítések rendre zajos tetszést aratnak, és úgy tűnik, végre egyenesbe került a szekér.

Will Wright mostanában újabb terveket sző a hétköznapok embere számára ismeretlen tudományos munkákat olvasva, a jól ismert, kisfiús mosollyal arcán. Játékország egyik nagy figurája a következő dobásra készül – biztosak lehetünk benne, hogy a Maxis még sokáig fontos főszereplője lesz az egyszerű játékos életének, aki most megnyugodhat: végül is tényleg van itt siker, pénz és csillogás...

]{redenc

DRAGON'S LAIR 3D VÉGIGJÁTSZÁS



Fejlesztő: Dragon Stone **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.dragonslair3d.com

I. The Castle (A kastély)

Rendben, hős lovag, vágjunk neki. Az első pályaszakasz egyszerű: rohanás, ugrás, ilyenek, hogy minden mozdulatot jól begyakorolj – és hogy jól belődd magadnak a billentyűzetet, álljon minden gomb kézre, mert ez létfontosságú lesz. És még valami: most próbáld ki a kétféle irányítás közti különbséget is! (Options / Console Camera) A kastély előtt vár rád első ellenséged, egy *Küklopszkukac*. Vigyázz, le ne ess a lyukba, az ütéseit blokkold, majd adj neki! Ha visszahúzódik, szabad az út.

II. Entrance (Bejárat)

(Kincsek: 4 erszény, 2 serleg, 1 gyémánt, 1 korona)

Rögtön találkozol egy mókás, de veszélyes lénnyel – ő egy *Giddy Goon*, azaz egy Kerge Démon, akit Mordoc állított elő varázsfőzetből; ha legyőzöd, eltűnik, életerő- vagy managolyót hagyva maga után. Használd ki az „auto target" gombot, ami automatikusan befogja neked az ellenséget, így könnyebb dolgod lesz! A hordókat mindig verd szét, újabb golyók reményében. Jobbra találsz egy lezárt rácsot és egy rozsdás kart – a kardoddal el tudod fordítani, és begyűjthetsz egy tömött **erszényt**. Ne törődj Daphne korholásával – ilyenek ezek a hercegnők, most szidnak, később úgyis mind elköltik az aranyadat... Ha megnyomod az ESC gombot, a Treasure opció alatt láthatod, mennyi és milyen kincs vár rád, ezt mindig jelezni fogom az egyes szintek neve alatt – *ha mind a 100-at összeszeded (40 erszény, 30 serleg, 20 gyémánt, 10 korona) kalandod végén értékes jutalmak várnak rád!*

Állj meg a következő helyiség bejáratánál! Balra a sarokban egy **nagy gyémánt**, de vigyázz, ezek a kincsek mindig valami csapdát rejtenek. Tedd el a kardod, nyomd le a futás gombját, majd irány a drágakő, és amint felvetted, rohanás jobbra, az ajtó elé szorosan! A padló leomlik, de neked annyi időd pont lesz, hogy belépj a folyosóra.

A ***napsütötte teremben*** jobbról démon, majd erszény. Látsz egy polcot, rajta egy értékes **serleg**gel, ám az előtte lévő padlórész, amint közeledsz, lenyílik. Meg lehet oldani az ablak alól nekifutva, de strapás. Egyszerűbb megoldás is van: az *1. ábrán* bekarikáztam egy kialudt fáklyát a kis könyvszekrény felett. Ez egy kapcsoló! (Lesz még pár ilyen...) Ugorj fel, a kardoddal fordítsd el, és máris bezárul a lyuk. Gyűjtsd be a kupát (megérdemled) és mehetünk tovább.

A ***könyvtár*** eléggé el van varázsolva. Először a második asztalról szedd fel az **erszényt** a könyvek legyőzésével, majd tovább egyenesen, a kis szekrény mellett újabb fáklya-kapcsoló, bent néhány ellenség őriz egy **aranykoronát**. Zsákba vele!

Vissza a bejárathoz, majd jobbra. Két szekrény között kell átmenni, de a könyvek eléggé morcosak – itt az idő, hogy kipróbálj egy újabb mozdulatsort: futás+guggolás+előre – látványosan átgurulunk a megbűvölt regények alatt... Jobbra, itt egy szekrény rohangál. Amint eltávolodik, fuss be jobbra a kis beugróba, majd ha elment a jószág, rohanás fel a lépcsőn. Kis ugrálás következik, persze jobbra a második szekrény tetejéről még lekapjuk a **serleget**, aztán ugrás a szemben lévő galériára. Vigyázz, a rózsaszínben „szikrázó" szekrények veszélyesek, a lyuk előtti előtt ugorj át a korláton a nagy szekrény tetejére, innen pedig be a lyukba. Hátul ne hagyd ott a jutalmadat (**erszény**), és mehetsz is tovább.

III. Main Hall (Főterem)

(Kincsek: 1 erszény, 1 serleg, 1 korona)

Ez valami ***laboratórium***. Van egy bezárt ajtó – ehhez aranykulcs kell, balra egy rotyogó üstöt őriz egy démon, no meg egy asztal – mássz át mellette a mellvéden, nyomd le a démont, és vedd fel a piros létyós lombikot – ha ezt megiszod, életerőd helyreáll. Leghátul némi hordószétverés árán találsz egy kis lyukat – gurulj be, és máris tiéd az aranykulcs! Odakint a könyvespolcról felugorhatsz a **serleg**ért, és van itt egy ugrabugra szekrény is. Sok jó lovag nem lelte ezen a szinten a koronát, mivel azt hitték, e mögött a szekrény mögött rejtőzik, és hosszú napokat töltöttek itt, hogy bejussanak mögé. Te nyugodtan menj tovább, a koronát mindjárt megtaláljuk! Most tehát irány a külső ajtó, nyisd ki (állj a kulcslyuk elé, és úgy helyezkedj, hogy megjelenjen egy nagy sárga felkiáltójel, majd akció).

Nem sok esze van ennek a varázslónak, a megrakott kandallótól ***tüzet fogott az egész szoba***. Gurulj át a lángok alatt, majd hátraarc, a tűzhellyel szemben ott egy kar, ez elzárja a lángot, majd az ajtó melletti kart megsuhintva szabad az út.

A beomlott folyosó után bejutsz az ***elvarázsolt ebédlő***be. Az asztalok kijelölik az irányt, leghátul, a szekrény mögött megtalálod a létrát, majd a galériáról ügyesen a kötél segítségével tarzanozz át

1. ÁBRA

2. ÁBRA

3. ÁBRA

szembe – és most nézd meg a *2. ábrát*: balra a korláttartó oszlop más színű, mint a többi. Kardot neki! Jobbra kinyílik egy csapóajtó, odabent megtalálod a **koronát**, amit annyi lovag hiába keresett! A galéria végén lendülj át a karhoz, váltsd át, majd vissza szembe, és jobbra ki is sétálhatsz.

Még látod, ahogy Daphnét elviszi a gonosz Mordoc, mielőtt utána rohansz, még szedd fel a láncos kő mellől az **erszény**t, és irány előre.

IV. Atrium (Átrium)

(Kincsek: 3 erszény, 1 gyémánt)

Nos, valahogy fel kell jutnunk a galériára. Látsz magad előtt egy arany állványt, oldalt két ajtót – most csak a jobb oldalit tudjuk használni. Csúnya egy helyiségbe jutsz, hajítógépek ***tűzbombákat*** dobálnak. Kard a hüvelyébe, figyeld a ritmust, olyan, mint egy zene: ki lehet számítani, mikor van szünet két taktus között, és be lehet rohanni az oszlopokhoz, majd tovább. Ha eljutsz a láncokig, nagy gond már nincs; tudsz forgolódni, fel-le mászni, ügyesen juss át a túloldalra, a gépek között ott a kar. Mielőtt kimennénk, még begyűjtjük a **gyémántot** – hátraarc, nézz fel, a magasban ott a kő, a jobb oldali láncról rá tudsz ugrani a gerendára, majd ennek végén ügyesen keresztbe át, és tiéd a kincs (a gerendákon használd a sétálás gombját [walk], hogy le ne ess!). Irány az ajtó!

Rögtön jobbra egy **erszény**, majd némi tűzön átugrás következik. A folyosó végén mentés és nagy levegő, nehéz feladat előtt állunk.

4. ÁBRA

Amint belépsz, a palló elkezd a lábad alól visszahúzódni, de a legnagyobb baj, hogy a pálya forgatása sem működik. Nyomd le egyszer a *lefele* gombot, hogy átlósan állj (lásd: *3. ábra*), majd amikor a kötél megérkezik, egyszerre a *jobbra és az ugrás* gombjait! Ha jól csinálod, máris rajta lógsz a kötélen, pár ugrás, és kint is vagy.

A torpedókra vigyázz, a teremben jobbra ott egy gép, hű kardoddal csapj rá a kilövőkarra – micsoda elegáns megoldás! Jegyezd meg a lovag lábánál a lyukat, majd jobbra be a terembe. Menj a végébe, a láncos kő mellett **erszény**, majd irány a két lovag melletti ajtó. Amit itt találsz, az egy Manacella, mely a kastély mágikus energiáit kelti életre – és jó pár meglepetést tartogat. Vedd fel (kard el, felkiáltójel, akció) – az előző teremben kinyílik egy titkos átjáró, de amint kiérsz, a két vitéz életre kel, és neked ront. Cella le, kard elő, csapd le őket, kard el, cella a kézbe, és először *jobbra* menj, amerről jöttél. A kütyü itt is életre kelti a lovagot, de a legyőzése után begurulhatsz a kis nyíláson – odabent egy nagy szív egy állványon, ez az életerőd maximális értékét növeli meg, igen hasznos darab! Gurulj vissza. Ha nem találod a cellát, semmi gáz, ugyanis ha sokáig állvány nélkül hagyod, visszakerül az előző helyére. Menj érte, és most mehetsz fel a lépcsőn, át a másik ajtón – visszajutottál a nagyterembe. Rakd a cellát az állványra, és készülj a harcra!

Előbb egy, majd kettő, végül három lovagot kell legyőznöd, hogy a titkos lépcső megjelenjen. Ha az ajtónállót is lekardoztad, még ne siess, hiszen jobbra, a galéria végéről átugorhatsz egy oszlopra egy **erszény** aranyért, és a hordókból, ha kell, töltekezz fel, amennyire csak lehet, szükséged lesz rá!

A következő teremben a ***Robotkirály*** vár. Kardjával bizonyos padlórészeket elektromossággal telít. Jól jegyezd meg: egy jó lovag egyik erénye a türelem! Ne kapkodj, jegyezd meg, melyik rész marad semleges, és amint tiszta a pálya, ugorj vagy fuss oda. Így eljuthatsz a királyig – amint eléérted, sújts le rá gyorsan. Ő átteleportál a túlvégbe, tehát újabb menet jön, majd még egy. Ha háromszor megcsaptad, tiéd a kincs: a Sárkány Gyűrűje, és ezzel egy különleges kardgyakorlat, a Forgószél Támadás!

IV. Castle Deeps (A kastély mélye)

Új támadásodat máris kipróbálhatod pár démonon. Kard a kézbe, állj meg, tartsd lenyomva az akciógombot, és amikor „felizzik” a kard (az Erő veled van, jó lovag!), engedd el. Töltekezz, és irány a torony, melynek jellegzetes alakjából kitalálhatod: a harangtoronyba lépünk.

A kis előtérben újabb áldozatok. A zöld és a sárga ajtó mögött most még leküzdhetetlen akadályok vannak, válaszd hát a szürkéskék köves bejáratot. Jobbra hátul látsz egy nagy managolyót állványon, ez a manaszinted maximumát növeli meg. A lépcső végében némi utánpótlás, aztán irány az ajtó.

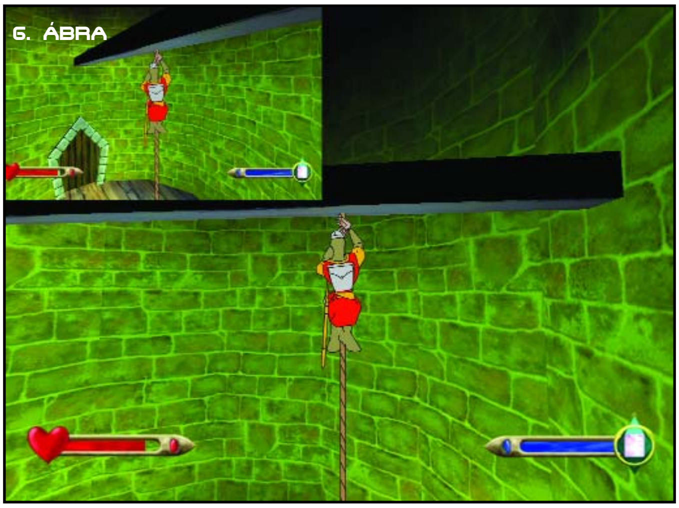
V. Spiral Stairs (Csigalépcsők)

(Kincsek: 2 erszény, 1 serleg, 1 gyémánt)

Mielőtt nekilátsz a lépcsőmászásnak, indulj balra, a gerendán egy **erszény**nyi arany, a mellvédről elérheted. Aztán jöhet a lépcső, mely igen szeszélyes. Figyeld ki a mozgását, közben-közben lesznek szilárd részek is, ahol menthetsz/pihenhetsz. Ha felértél, még ne menj be az ajtón, inkább fordulj balra. Ott egy **serleg**, de hogy érd el? Nos, a gerenda úgy van alátámasztva – ha a kardoddal kilököd a támasztékot, máris átsétálhatsz a kincsért *(lásd a 4. ábrát!)*.

A ***napfényben fürdő folyosó*** egy aljas pálya. Nem az ellenségek miatt – először találkozol íjászdémonokkal –, hanem az igencsak elrejtett titkos hely miatt. Ha kinézel a folyosó végi rácsos ablakon, látsz egy különálló tornyot, és benne egy életerőnövelő szívet. Az ajtó előtti rácson lenézve látod, hogy egy folyosó vezet oda. Menj vissza ahhoz az ajtóhoz, ahol beléptél – a lejárat pont szemben van vele, a legsötétebb sarokban, ha az ablakhoz állsz, és leguggolva forgolódsz, észre is veheted, mint én az *5. ábrán*. Be kell gurulnod, és tiéd minden: egy-egy életerő- és manalombik, valamint a nagy szív.

A ***repedt falú teremben*** menj el az első karig, és váltsd át. A középen lévő szerkezet elfordul, visszatérve a bejárathoz átsétálhatsz az **erszényért**, a Küklopszkukac nem lehet akadály, blokkolj ügyesen! Ezután újra a karhoz, *kétszer* sújts le rá, és mehetsz is a lánchoz. Szemben ott a kar, egy ütés, és tovább. Újabb kar, újabb ütés, majd indulj visz-



sza, és sétálj át a kis hídon. Most vigyázz, ha a démon akkor lő meg, amikor a láncon lógsz, leesel! Két gyors ugrás, egy épp ily sebes kardcsapás, és probléma letudva. Most ugorj vissza a láncra, kússz le rajta – szemben ott egy **gyémánt**, egy erős ugrással eléred, majd vissza a láncra és fel. A feladat egyértelmű: szemben egy kulcslyuk, jobbra a kulcs. Az út adott, csak ügyesen, jó lovag!

VI. Wizard Chambers (A varázsló termei)

(Kincsek: 1 erszény, 1 serleg)

Először indulj jobbra lombikot gyűjteni, majd végig a folyosón. A ***varázsló dolgozószobájába*** jutsz. Gyorsan kapd fel a **serleget** a szemben lévő asztalról, majd át a szobán. Az üstből folyamatosan jönnek elő a démonok, nem tehetsz semmit, kár leállni velük!

Következik ***Mordoc hálószobája***. Itt ügyesnek kell lenned. Tartsd lenyomva a futás gombját, rohanj az asztalhoz az **erszényért**, majd azonnal jobbra, és ugorj át az épülő falon!

A bizarr ***planetárium*** bolygói veszélyesek! Ugorj le, és a terem közepén lévő két kapcsolóra állva emeld fel a pódiumokat olyan magasra, hogy kényelmesen átugrálhass majd rajtuk (ha lelépsz a kapcsolóról, leáll az emelkedés), miközben blokkolod a támadásokat. Ezután a létrán fel, és ugrás-blokkolás a karig, majd lepottyanás, és vége is a pályának.

VII. Bells and Ropes (Harangok és kötelek)

(Kincsek: 1 erszény, 4 serleg, 2 gyémánt)

Amint Daphne is emlékeztet rá, ebben a toronyban a *hang* mindennek a kulcsa. Vedd fel a lombikot, és irány a terem. Jobbra és balra látsz ***két harangot***. Először ugrabugrálj át a bal oldalihoz, kard elő, csapd le az ellent, majd üss rá a harangra. Elindul egy számláló – pontosan ennyi időd van, hogy átérj a másik haranghoz, és azt is megkongasd! Gyorsan végezz a két démonnal, ugrás a láncra, majd balra a kijárat felé, aztán előre a láncon és a kötélen. Előbb a kongatás, aztán a kardozás. A kijárat nyitva, juss el oda, némi harc után vedd fel az **erszény** aranyat a fal mellől (az ajtóval szemben).

A ***zöld toronyban*** kötélmászás következik. Várd meg, míg felérnek a kötelek tetejére az akadályok, és ugrás, mászás, ugrás. Fönt, a kis liftekről **két kelyhet** is elérhetsz, ments előtte, mert elég nehéz belőni a távolságot, főleg a tüskék fölött! Ha feljutottál, szemben egy ajtó, de még ne menj be, mert ha megnézed, a gerenda tetején van egy **gyémánt**. De hogy éred el?

Nos, a jó programozó urak kicsit megnehezítették a dolgod, lehet, hogy Mordoc elbűvölte őket is? Legyen *bekapcsolva a konzolos kamera* (ESC, Options, Console Camera: On), ugorj a kötélre, és nézz felfelé. Láthatod, hogy a kötél nem középen lóg, hanem ha az ajtóval szembefordulsz, kissé a gerenda jobb oldalán. Fordulj úgy, hogy teljesen ebbe az irányba nézz (tehát balodon lesz az ajtó, *lásd a 6. ábrát*!), majd (mentés után) nyomd le gyors egymásutánban az *ugrás és a balra* gombokat! (Nem ugrás+előre, csak simán az ugrás!). Ekkor felkapaszkodsz a gerendára, és felveheted a követ. Most már mehetünk tovább…

A ***láncok és a vastüskés fal*** termében ismét kamatoztatjuk a most megszerzett tudást. Menj balra, fel a láncra, és két ugrás. A harmadik láncon mássz föl koppanóig, fordulj szembe az ajtóval, majd jobbra úgy, hogy a láncod és a második lánc majdnem fedje egymást (lásd a 7. ábrát!), majd *konzol kamera be, ugrás és bal*. Ezzel ismét feljutsz a gerendára, jobbra és balra **egy-egy serleg**, középen elöl egy **gyémánt**! Megérte, ugye?

Most már végigmehetünk a termen. Ugrálj át a láncokon, vigyázz, amint eléred a tüskéket, a falak elindulnak egymás felé, úgyhogy ne állj meg, mindig csak előre!

VIII. Platform Madness (Platform őrület)

(Kincsek: 2 erszény, 1 gyémánt, 1 korona)

Mielőtt ennek az őrületnek nekivágnál, jobbra a gerenda mögül vedd fel az **erszényt**, aztán lehet ugrálni. Rögtön az első platform aljas, hiszen át kell menni a túlfelére, és jó időben előreugrani. Javaslom a gyorsmentést sűrűn… Hamarosan eljutsz egy forgó tüskés hengerig. Előtte beugorhatsz balra, itt egy mananövelő és egy **gyémánt**!

Az első oldalra rohangálós szakasznál az egyik fal tövében **erszény**, ezt nem nehéz észrevenni, felvenni inkább. A második tüskés henger után végre szilárd talajt fogsz, és jön egy újabb oldallépéses szakasz. Jobb, bal, jobb, az utolsónál a platform lelassul. Itt egy U-alakú fal van, ha koppanóig nekimész, bent megtalálod a **koronát**! Gyorsan ki, és ugrás jobbra, ennyit erről a pályáról.

IX. Bell Challenge (A harang próbatétel)

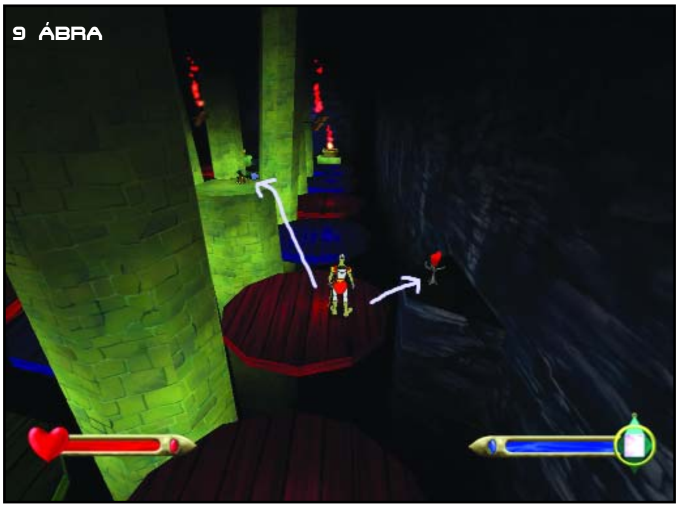
(Kincsek: 2 erszény, 1 serleg, 1 gyémánt)

Roppantul aljas pálya, ugyanis megint nem lehet forgatni a kamerát. Indulj balra, jó lovag. A mozgó akadályok tetején ott a **két erszény**. A hármas után van egy kis pad, ide fel lehet mászni, majd fel, jobbra, és sűrű ugrásgomb-nyomogatás végén feljuthatsz az akadályok tetejére. Gyorsan vedd fel az erszényt! A másikat is így éred el – a felhúzódzkodás után gyorsan balra át, és átlósan ugrás. Nem mondom, hogy egyszerű, sőt…

Ha megvan a két erszény (vagy meguntad a dolgot), irány a kis lift, kard elő, harangkongatás és vissza. Ne törődj a két lovaggal, kevés az időd! Egy gyors kötélgyakorlat, és már ott is vagy a második harangnál. Ha kinyílt a rács, jöhet a két páncélos…

A ***vizes, lila padlós teremben*** újabb harangozás lesz, ám előtte ajánlatos előkészíteni a terepet. Balra indulj, lovag, balra hátul fel a láncon, majd a harangnál jobbra, a kötélre, és mássz le. Valami kontár ács eszkábálta össze a tartógerendát, *a 8. ábrán* láthatod, ezt még Daphne is észreveszi – egy kardcsapással elintézheted az ácsmunkát. Most akkor a harang, a lovaggal megint ne törődj, ugrálj végig a köteleken, majd tűzz végig a pallón és le, aztán üsd el a delet. Hátul lemászhatsz – de mielőtt kimennél, még vár rád pár kincs!

8. ÁBRA


9 ÁBRA

Menj vissza az első haranghoz, kardozd le a katonát, majd ugrálj előre a legutolsó kötélig, mássz fel koppanóig, és ugorj fel a gerendára, ennek a végében találsz egy **kupát**. Vissza a kötélre, majd a pallóra, és a végén jobbra át, ugrás az oszlopból kiálló fára, majd a következőre – hopp, egy **gyémánt**! Az előző „lépcsőfokról" leugorhatsz a harang melletti kiálló kőrészre, és irány az ajtó.

X. Bat King (Denevérkirály)

(Kincsek: 1 serleg)

A torony tetején vagy, jó lovag, vedd elő hű kardod, az óriásharangban lakik a Denevérkirály. Ultrahanggal támad, ki lehet térni ez elől. Figyeld meg, hova száll le a dög, ugorj-rohanj oda, és csapkodd meg! (A benyelt ütést kifehéredés jelzi.) Ha eleget kapott, visszamegy a harangjába, és onnan támad, ilyenkor Daphne is elkezd tanácsokat osztani a szárnyas ellenség hangérzékenységéről. Kard el, mássz fel a kis létrán a haranghoz, kard elő, kongatás, leugrás, rohanás a másik haranghoz, ezt is verd félre. A kongás rezgésbe hozza a nagyharangot, és a dög leesik. Rohanj oda, és adj neki! Még egyszer-kétszer eljátszod ezt, és tiéd a győzelem, jó lovag!

A bejárati ajtó mellett láthatsz egy valóságos lépcsőt, a tetején beugróval, itt találod meg a Király legyőzőjének járó **kupát**, itt ne hagyd!

XI. A zuhanó lift

(Kincsek: 1 korona)

Várd meg, lovag, a második megállót, itt leled a **koronát**, majd lépj be az ajtón!

10. ÁBRA

XII. Deadly Discs (Halálos korongok)

(Kincsek: 1 erszény, 1 gyémánt)

A terem végében vár rád a Sárkány Szárnya, ám addig hosszú az út. Ne ess kétségbe, egyszerűbb a feladat, mint gondolnád: a terem fáklyáiban mindig olyan színű láng gyullad meg, amely színű korong fennmarad a következő körben! Ha tehát most zölden lobognak a fények, nyugodtan lépj rá a zöld falapra, és várj. Ha piros fény gyullad ki, gyorsan lépj a piros korongra, és így tovább. Jegyezd meg, hogy ha két azonos színű korong van egymás mellett, mindig a legtávolabbira siess! A harmadik sor jobb szélén vár rád egy életerő-növelő, vedd fel, várd meg a piros fényt, ugrás le, majd azonnal a középső oszlopra, a kincsekért! (**Erszény, gyémánt** - *9. ábra*)

Ha elérted a Szárnyat, máris birtokába kerültél a repülés képességének (némi mana árán, persze), vedd elő (a súgó kiírja, milyen gombbal teheted ezt meg), majd lépj ki a semmibe, és az ugrás gomb nyomva tartásával repülj át a pallóra! Fontos tudnivaló, lovag: az eszenciával *felfelé nem repülhetsz,* csak előre (vagy lefelé zuhanórepülésben...)!

XIII. Castle Deeps (A kastély mélye)

Emlékszel még, lovag? Innen indultunk a harangtorony felderítésére. Most hát visszatérünk, ahonnan indultunk, és ezúttal a zöld ajtót választjuk. Repülj át, majd jobbra elérsz egy létrát, az aljában egy mananövelőt találsz. Nincs más hátra, belépünk a kripták tornyába...

XIV. Hall of Skulls (Koponyák terme)

(Kincsek: 3 erszény, 1 serleg)

A két első benyíló halálos csapda, balról a másodikból csontvázkéz nyúlkál ki, kellemes egy hely. A beomlás után más választás nem lévén irány az utolsó ajtó a bal oldalon. Hátra arc, az ajtó felett egy **serleg**. Irány a túlsó fal, a pókokra (alienix facehuggerix) vigyázz! Kar elfordít, a kézzel szembeni ajtó kinyílik. Ha átnézel a fal résein, megláthatsz egy ismerős kék csillogást. Csak nem egy mananövelő? Vissza a folyosóra, mássz fel a romokra, és világosítsd ki a képernyőd, hogy meglásd a plafon alatti kis bejáratot, nagyjából ott, ahol a *10. ábra* mutatja! Némi lépcsőzés után máris tiéd az értékes zsákmány, fifikás lovagom!

Mehetünk a kinyílt kriptába. Pár *Kriptaszörny* lenyomása után kinyílik egy rejtett bejárat. Mielőtt belépsz, az egyik szarkofágban találsz **egy erszényt**, odabent pedig **még kettőt** és a zöld kulcsot a koporsók szétverése után. Irány a zöld ajtó!

XV. Crossbow (Számszeríj)

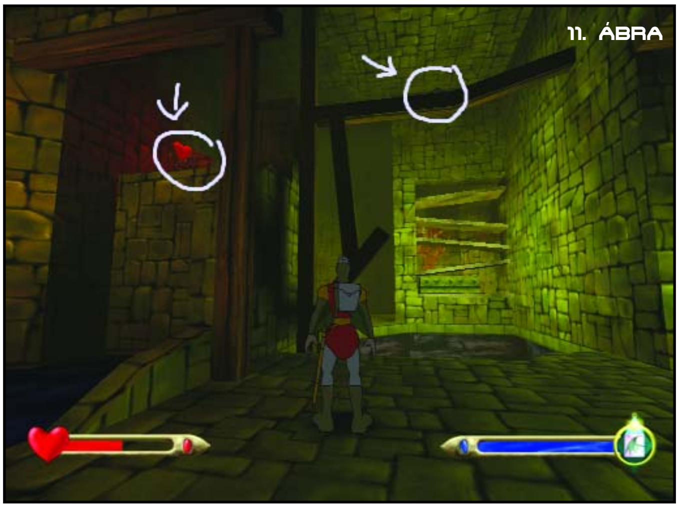
(Kincsek: 2 erszény, 1 serleg)

Belépés után hátraarc, valaki azzal szórakozik, hogy az ajtó fölé **serleg**eket pakol... Lebegj át a túlvégre, majd be az ajtón. Egy számszeríj! Amint felveszed, valami rettentő trutymó kezdi ellepni a helyiséget, talán nem kellene megkóstolnod. Rohanás jobbra, fel a kiugró sziklákon (inkább „tedd üresbe" az eszenciákat, ne zavarjon meg az ugrásban a repülés!), majd most elő a szárnyakat, és repülés át a szemben lévő falhoz, majd ugrálás. Az ajtó zárva, kriptaszellem jövel, széthullik, Te, lovag, repülj át a koporsójához, ahol **2 zacskónyi arany**at, kék kulcsot és nyílvesszőt lelhetsz. Vedd elő új íjadat, és célozd be a szemet szemközt. Ha lecsukódik, az ajtó nyílik. Még pár ugrálás, kardozás, és a kék ajtó feltárja rettentő titkát!

XVI. Coffin Trouble (Koporsógond)

(Kincsek: 3 erszény, 2 serleg, 1 korona)

Szegény jó főprogramozó semmiről se tehető szüleje sűrű csuklások közepette bánta meg, hogy fiát nem sírásónak vagy más rendes embernek adta... Egy rács előtt állsz, kukucskálj be! Balra az árkádok alatt **egy erszény** és **egy kehely**, elöl egy gerenda tetején **korona**. Ha meglököd a kart, lovag, lenyílik a rács, a borzasztó trutyi elkezd emelkedni, és a terem végében egy „zsilipfal" kezd épülni. Mivel a kamera ismét csak nem működik, jószerével lehetetlen, hogy mindahány kincset összeszedd, ó boldogtalan. Amint belépsz, leesik egy cseppkő, erre felmászva elérheted a koronát, majd gurulva az oldalsó kincseket – persze közben a lábadat nyaldosó förmedvény szép lassan leszívja életerődet, és ott van még az egyre épülő fal... Másik lehetséges megoldás a kar melletti kőemelvényre felugrani, innen futás+ugrás a koronáért, lepottyanás után rögtön gurulva balra a két kincsért, majd ezerrel a falhoz.



11. ÁBRA

12. ÁBRA

Ha sikerült átjutnod, ne dőlj be ócska trükköknek, a nyílvesszőköteg csali, a jobb oldali koporsó csapda, a középső az igazi megoldás.
Odabent a leghátsó szarkofágban **serleg**, odafent pedig a hátsó kőkoporsóban **két erszény** arany. Nyomulás tovább a kripta mélyére!

XVII. Crypt Creeps (Kriptaszörnyek)

(Kincsek: 1 erszény, 1 serleg, 1 gyémánt)

Néhány címszereplő leküzdése után látjuk, amint egy társuk ellopja a manacellát, és elszáll vele – nyomában két rusnyaság marad, nevezzük jobb híján *Küklopszdisznóknak* őket. Kemény ellenfelek, ha lehet, inkább tisztes távolból, nyíllal kenegesd őket, lovag!
Balra egy sárga miazmás koporsóból **egy szütyő aranyat**, a cella állványa mögül egy **serleget** gyűjthetsz be, majd hajrá, a tolvaj nyomába! Némi koponyabirkózás, koporsó alatti bukfenc és cocanyilazás után repülj át az ajtóhoz, és kardoddal nyisd fel a bal oldali lezárt kőszarkofág tetejét, a másik se véletlenül lehet nyitva... Ezután viszont irány a szív, a koporsókkal szemben repülve-ugrálva-repülve, majd ha felszedted, jobbra újabb ugrabugra, hisz odafent, a gerenda tetején egy szép nagy **gyémánt** nőtt (*11. ábra*). Most már mehetünk át az ajtón – a biztonsági intézkedés bevált...
A folyosón ott repked a csúfság, nyilazd le, és vedd fel a cellát, majd irány a nagyterem. Amint az állványra helyezed a kék kütyüt, három kriptaszörny ugrik elő. Gyorsan nyilat valamelyikbe, erre megzavarodnak, és bebújnak valamelyik koporsóba oldalt. Ez amolyan „itt á piros, hol á piros" játék, azaz ki kell szúrnod valamelyik szörnyet, lovag, és meg kell figyelned, hová fekszik. Ezután kard elő, és csapj rá a szarkofágra – ha nem találod el, koponyák ugranak a nyakadba, különben kiröppen a csontmuki. Gyorsan íj elő, és lőj bele hármat. Ha lehullott, nyilazd meg az újabb köpenyest, kifigyelés, kard, íjazás. A harmadik menet végén nyitva az ajtó, töltekezz fel a hordókból, majd irány a kamra – odabent máris tiéd a Sárkány Lelke, mely jó adag mana árán helyreállítja életerődet! Semmit se kell tenned, máris a torony előtt találod magad...

XVIII. Castle Deeps (A kastély mélye)

Ismét itt vagy hát, lovag. Irány az „előszoba", és most már választhatod a sárga ajtót. A hídon átérve elő az íjat, és a szemlesütés után máris besétálhatsz életed legelképesztőbb helyére...

XIX. Impossible Room (Lehetetlen szoba)

Egy hely, ahol a fent lent van, a lent fent, és ha kimész, bemész... Kemény feladat lesz itt kiigazodnod, lovag. A beszakadt padló aljában Daphne egy utat lát, de a tűztől úgyse jutsz oda. Felhívom becses figyelmed az itt lévő hordókra, melyek mindig újratermelődnek, így itt állandó utánpótlásra lelsz. Most azonban irány a torony.
Menj fel a lépcsőn, majd be az első ajtón, a garádiccsal szemben. Amint kiértél, repülj át egyenesen a pallóra, majd irány jobbra, el a létra mellett, be az ajtón. A két ajtó után jobbra át, ki a szoba túlsó felén lévő ajtón. Ha igaz, most a *12. ábrán* lévő látvány tárul szemed elé – ott vagy, ahol az előbb, csak fejre állt a torony... Irány előre, cél a szemben lévő kerek ajtó, mely a csatornákba vezet.

XX. Castle Sewers (A kastély csatornarendszere)

(Kincsek: 1 erszény, 1 serleg)

Irány a kar, mellyel leengeded a vizet. Odalent egy csapat démon esik neked – ha legyőzöd őket, szabad az út. Jobbra és balra hordóverés, balra bejáratot találsz, ahonnan beléphetsz egy fura terembe. Szemben, hét lakat alatt egy köteg ***tüzes nyíl***. Valahogy át kell jutnod...

Jobbra találsz egy kis kőlapot, melyre rálépve újra és újra lejátszhatod azt a mintát, melyet követned kell, és amelyet itt is látsz a *12+1. ábrán* (kicsit babonás vagyok, lovag, bocsásd ezt meg). Tedd el a kardod és a szárnyakat, csak zavarnak. Lépj a kövekre a megadott sorrendben (ha jól csinálod, pirossá válnak), de vigyázz a tűzgolyókra, lehet, hogy egyszerre két lapot is érintened kell a futás gombot lenyomva, hogy el ne szenesedj, és persze véletlenül se érj a zöld trutymóhoz. Kb. a lapok szélén, sarkán biztonságban vagy, ha te is így látod, ments egyet. (Az a lap, amelyet kétszer is érintened kell, előbb zöld lesz, azután piros). Ha a sorrend jó, a terem jobb hátsó sarkában kialszik a tűz, és szabaddá válik a kapcsoló, mely leengedi a rácsot. Vedd fel a nyilakat, viszszafelé már sima a pálya, az ajtótól jobbra még találsz pár hasznos holmit!

Visszaérve elő a tüzes nyilat, és bumm a hordókba. Irány előre, gurulj át a zöld gőzön, majd rohanás, és új ellenség: egy aranyos, ám mérges *sárkánybébi*. A teremben még egy, középen pedig egy kukac. Vedd fel az **erszényt**, majd indulj viszszafelé, a korlátról felmászhatsz a kis építmény tetejére a **serlegért**, innen egy újabb tüzes nyíllal felrobbanthatod a kart védő hordókat, majd leugorva irány a zsilipkapu.

XXI. Sewer Depths (A csatornák mélye)

Némi ugrabugra következik, szárnyakkal ízesítve. Ügyes légy, lovag, kicsit oldalt fordítva a kamerát belőheted, mikor közelít a két kötél. Ha eljutottál a túlsó partra, lebegj fel a lépcsőre, innen biztonságban szétrobbanthatod a hordókat, az egyik egy lyukat robbant a falban, odabent életerő-növelő, innen lődd szét a lépcső feletti hordókat, majd be az ajtón.
A kis platform alatt lombiknyi piros ital, vedd magadhoz, majd előre.
Az újabb teremben balra, rácsok mögött manacella, ez most elérhetetlen. Futás előre (ebbe a vízbe beléphetsz). A következő állomás jó pár sárkánnyal vár – itt viszont nem kelünk át, nyilván ide kell a cella, hisz' itt az állvány is, most azonban csak a zöld kulcsot vesszük fel a hordóknál, és irány viszsza: az első helyiségben, a lépcső után ott a kulcsos ajtó.

12+1. ÁBRA

14. ÁBRA

15. ÁBRA

Íj elő, lovag, sárkány ellen sima, hordók ellen tüzes. A karnak nem dőlsz be, ugye, hiszen látod előtte a korábbi kollégák nyomát...
A zsilipes teremben persze a bal oldali falnak simulva menj, hisz ott az út, és a vécélehúzó-lánc se érdekeljen, újabb csapda. Inkább be a kerek ajtón, a terem végében nyíl a szembe, és mehetünk vissza, a pálya tiszta és száraz...
Szépen vidd a cellát a „zöld tengerhez”, és illeszd a helyére – a híd előállt, uram!

XXII. Pool Room (Medencés terem)

(Kincsek: 3 erszény)
Az első szoba igen aljas. Rohanj be balra, a sarokba, és próbáld meg ott leküzdeni a két sárkányt. Ezután gyorsan, de óvatosan előre, kikerülve a falból elősorjázó kardokat, majd lenyomva a pókot, ezután kard el, szembe az ajtóval, és amint kinyílik, gyorsan gurulj át alatta!
A következő terem nem túl bonyolult, szemben **háromerszénynyi arany**, el kell jutnod a zöld gőzökön túl, megnyilazni a szemet, ez leengedi a vizet. A bejárat alatt újabb szem, az aranykulcs is a tiéd, lovag – ajtónyitás, mehetünk.

XXIII. Cyclops Worm (Küklopszféreg)

Az indulás egyszerű, három kart kell megtolni. (Ha a harmadikat nem tudod szemből, menj vissza a létrán a bejárathoz, és lebegj át onnan!) Egy jó tanács: az utolsó kar előtt lődd be a HP-t és a manát maximumra, mert ezután...
A rács minden férgek anyukáját engedi be, egy darab behemót szemet. Igen sűrű akciók következnek. Először bele kell lőnöd egyetlen tüzes nyilat a szeme fehérjébe, ettől elbittyen (valami ilyesmi zajlik épp a *14. ábrán*), gyorsan odarohansz, miközben előhúzod kardod, és pupillán csapod – aztán fedezékbe, de iziben...
Ezt úgy négyszer kell eljátszanod, miközben a többi csáp erőteljesen támad. Nem mondom, hogy nem nehéz az akció, most jól fog jönni a lombik, de ne pazarold.
Ha sikerült ártalmatlanítani a lényt, szedj össze minden maradék értéket a teremben, és irány a lényeg: a Sárkány Szeme, mellyel megláthatod a rejtett átjárókat. Ezeket általában egy halvány sárkányszem ábra jelöli, láthatsz ilyet a padlón. „Vedd elő” a szemet, és máris meglátod az ajtót. Kisétálva visszajutsz az őrjítő toronyba...

XXIV. Impossible Room (Lehetetlen szoba)

Az első út ugyanaz, mint az elején, tehát fel a lépcsőn, be az első ajtón, a garádiccsal szemben, át egyenesen, ezúttal azonban fordulj balra, és végig a márványúton. Kiérve mássz fel a létrán (meg kell kerülnöd), majd újfent balra. Látszólag zsákutcába jutottunk, de ha előveszed a Sárkány Szemét, meglátod az ajtót, mely egy mananövelőhöz vezet! Irány vissza, és tovább előre a szemben lévő ajtón át. Balra ott a csatorna bejárata, azonban most inkább elő a szárnyakkal, és ugorj fejest a semmibe! Cél az alattad lévő márványút, a zuhanást repüléssel fékezd, szép finoman fogj talajt. Sejtheted, mi következik: igen, a falnál előveszed a szemet, és meglátod a furcsa alakú bejáratot, mely egyenesen a ***Gyíkkirály tornyába*** vezet!

16. ÁBRA

XXV. Lizard King (Gyíkkirály)

(Kincsek: 3 erszény, 4 serleg, 2 gyémánt, 1 korona)
Gyorsan elő a szemet, hiszen a királyt csak így láthatod meg – ha a kardod is a kezedben van, a rusnyaság bemenekül a kincseskamrájába. A külső falon fogsz találni egy rejtett ajtót, lovag, csak keresd a szemet... Az elágazónál jobbra egy izzó fáklya van a falon – lobbantsd lángra egy tüzes nyíllal (*15. ábra*), és egy életerő-növelő a jutalmad, sőt itt egy **gyémánt** is, a bal hátsó sarokban, ezt sok jó lovag, kit a nagy szív lenyűgözött, nem vevé észre!
Mielőtt belépsz egy ajtón, ajánlom a gyorsmentést, van pár csapda... A jellegzetes alakú ajtóval szemben újabb szem, jobbra ott a kis kamra, benne egy kar és némi kellék a falkányi sárkány ellen... Tovább előre, a két lombik után előbb balra, ahol felveheted az aranykulcsot. A folyosó végén jobbra újabb titkos (szemes) szoba, felugorva tudsz bejutni, mananövelő, **serleg, drágakő** a jutalom. Hamarosan visszaérsz a kincseskamrához. Legyen minden a maximumon, aztán hajrá, irány a király!
A játéktörténelem leghíresebb és legaljasabb mecscse következik. A király hűséges pénzes bödöne ellopja a fegyvereidet (mi van?!). Gyorsan kapd fel a ládából a kincseket (**erszény, serleg**), és nyomás a köcsög után balra (szem se kell). Hamarosan egy lezárt részbe jut fura triótok. Meg kell szerezned a kardodat az edénytől, és amíg nálad van, osztani a gyíkot ezerrel. Elképesztően kiborító és idegesítő menet, sok türelmet hozzá! Trükk itt is van: be kell szorítanod a sarokba a korsót – vedd el a kardot, cselezd ki a királyt (elég lassú amúgy), majd fuss a sarokba, hogy ott vegye el az edény a gyilokvasat, és vedd vissza, majd nyomkodd folyamatosan az akciógombot! Ha a hüllő elkeküdt, felszedheted a Sárkány Barlangjának kulcsát, és a kijárat előtt egy halom kincset (**2-2 serleg és erszény, 1 korona**) kárpótlásul.

XXVI. Impossible Room (Lehetetlen szoba)

Menj előre, és ugorj ki a kis ablakon. A cél hasonló, mint eddig, *le* kell jutni a plafonra... Tehát lépcső, szemben ajtó, előre, jobbra, ki, és kijutsz a csatornabejárattal szemben. Szárnyakat felcsatolni, ugrás a mélybe, a padlóra. Odalent töltekezz fel maximumra, kulcsot elő, és készülj egy jó nagy szívásra...

XXVII. Dragon’s Lair (A Sárkány Barlangja)

No, barátnőnk már megvan, a gömb kulcsa azonban a szépdarab dög, Singe nyakában lóg. Daphne valami bűvös kardot emleget, addig azonban hosszú az út, bár ha az embert egy sárkány kergeti... Ismét kamerazáras a pálya, nem egy egyszerű eset. Támaszkodj a futás gombjára, a tüzeknél a fal mellett osonj, aztán, ugrálj, szlalomozz, ugrálj.
(A szárnyakat tedd el, csak zavarnak az ugrásban, lelassítanak!) Ne örülj, ha megvan a kard – a neheze még hátravan...

17. ÁBRA

18. ÁBRA

XXVIII. Singe

Nos igen... Singe legyőzése több lépésből áll. Először megpróbál legázolni, úgyhogy menekülj. Fordulj szembe vele, ekkor lángot fúj rád, figyeld meg, merre billenti a fújás előtt a fejét, és indulj el arra, hogy kikerüld a lángot, majd húzódj picit közelebb. Ha túl közel mész, megtámad mancsilag, ha nem, rád köp egy tűzgolyót. Ezt blokkold ki, mint én a *16. ábrán* – a bűvös kard magába szívja az erejét, és mint egy nyílvesszőt, habozás nélkül lődd Singe hasába! Ez megstuccolja a dögöt, gyorsan rohanj oda, és csapj két erőset a pocakjára, majd tűnj el onnan.

A fentieket még jó párszor el kell játszanod. Minden ütés után nő a fújások száma, azaz másodszorra már két lehelet előzi meg a tűzlabdát, majd három, és így tovább, úgyhogy nem egyszerű a helyzet.

XXIX. Hollow

Semmi se lehet tökéletes... Nem Daphnét szabadítottad ki, hanem Árnyékot, Dirk gonosz ikertestvérét, aki egyszer már megpróbálta megszerezni Mordoc bátyótól a hat Eszenciát, persze önös szándékkal. Hosszú és unalmas mesedélután veszi kezdetét, melynek végén felkerültök egy zöld arénába. Aljas a pálya, hiszen Hollow mestere a blokkolásnak, így ajánlom, hogy íjjal próbáld támadni, vagy ügyesen kerülj a hátába, onnan védtelen! Néha elkezd átváltozni hol ezzé, hol azzá, úgyhogy lesz itt móka, kacagás...

Ha lenyomtad a figurát, tiéd a szép zöld páncél – ez nem más, mint a Sárkány Pikkelye, mely védelmet nyújt a tűz ellen, míg a manád tart. Tűz? Igen, jól emlékszel: az őrült torony aljában Daphne látott valami utat a tűz mélyén...

XXX. Impossible Room (Lehetetlen szoba)

Semmi cicó, legyen minden a maximumon, válts át zöld gúnyára, és ugorj fejest a padló repedésébe.

XXXI. Lava Domain

Megejtő egy hely. Immáron tűzsárkányok és lávaférgek várnak rád, no meg egy életerő-növelő a pálya jobb sarkában, balra pedig némi nyílvessző. Persze a managolyókat is vadászni kell, ezt jó lesz, ha megszokod... Ha minden baba, irány az ajtó.

XXXII. Lava Geysers (Lávagejzírek)

(Kincsek: 2 erszény, 2 serleg)

Kemény meccs jön. Menj előre az utolsó kráterig, itt elég tanácstalan leszel. Ha picit balra fordulsz, megláthatsz egy mananövelőt *(lásd a 17. ábrán)*. Menj el a talaj széléig, villámgyorsan válts át szárnyakra, repülj át a legrövidebb úton, majd amint talajt értél (sőt, akár még a levegőben) válts vissza tűzálló hacukába, ezután begyűjtheted a cuccost. Menj előre és tovább a lejtő alá, két kihűlt kráter széléről összeszedheted az **összes kincset** és jó sok manát. Ezután fel a lejtőn, és előre, a szép sárga liftekig. Kamerazár, nem egyszerű az élet, sok szerencsét!

XXXIII. Dark Caverns (Sötét barlangok)

Páncélt le, fel a lépcsőn, jó lovag, nem fogsz eltévedni...

XXXIV. Smithee Forge (A Kovácskák műhelye)

(Kincsek: 2 erszény, 2 serleg, 1 gyémánt, 1 korona)

Egyetlen kart látsz. Lökd meg, jön két tűzsárkány. Ha jól helyezkedsz, megláthatsz egy szemet odafent. Állj úgy, hogy a cél kétharmada látsszon, mint a *18. ábrán*, így a lezuhanó fal ablakkivágása megmenti az életed. (Ha nem történik semmi, indítsd újra a játékot, ezt nekem egyszer eljátszotta...) A műhelyben egy szobor ácsorog. Ő a címszereplő Smithee, mágikus kovács (sőt Kovácska), akit csak a láng fog. Lökd meg a kart, erre életre kél. Gyorsan rohanj a zöld lángú tűzhelyhez, és mártsd a kardod a tűzbe, ezzel lecsaphatod a jóembert. Jó tudni: ha a lángoló kardod a hüvelyébe dugod, megőrizheted a lángot egy darabig!

Mielőtt továbbmennénk, irány a fogaskerék. Egy fadarab ékeli ki, kardozd szét a kis huncutot. Irány a következő helyiség, mely egy folyosó. Két-két lovag és tűzsárkány esik neked, ha legyőzted őket, lobbantsd lángra a nagy tűzhelyet a szomszédból hozott lánggal. Újabb Kovácska kél életre, ha elfekűdt, a három fali mécsest is gyújtsd meg, előbb a két szélsőt, majd a középsőt, így szabaddá válik a kar a bejárat mellett, kardozd meg. Mássz fel a létrán, odabent újabb kar, a gép működik, és „megépül” a sztráda.

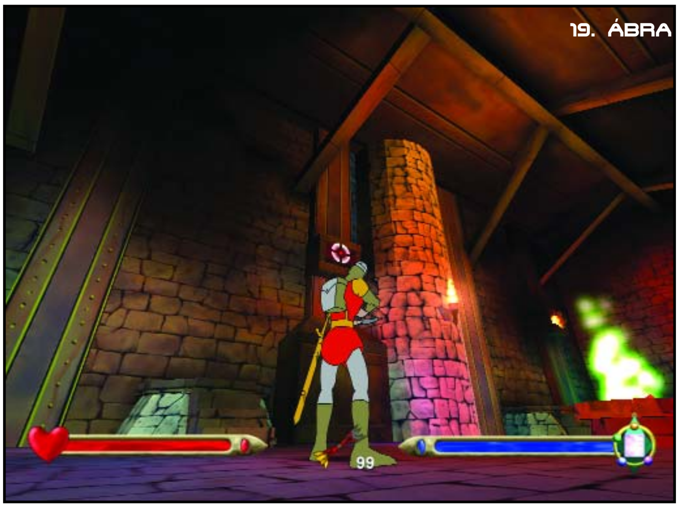
Akár mehetnél is tovább, de ha már itt vagy, gyűjtsd be a kincseket, lovag!

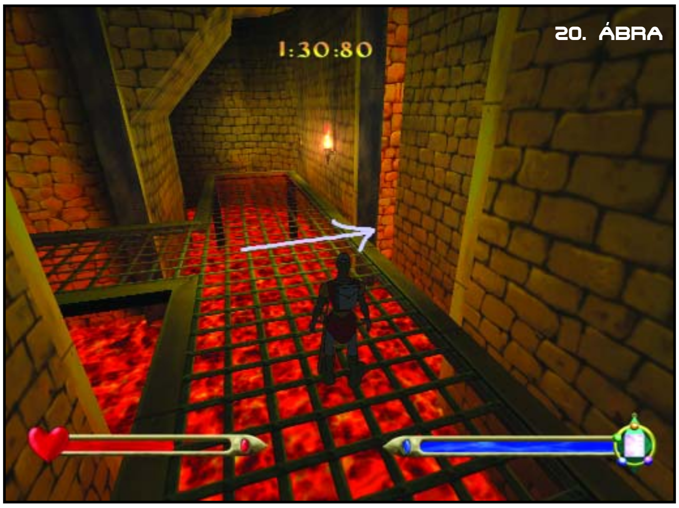
A **két erszény** adott, és az egyik **serleg** is pont veled szemben, repülj át. Ezután vissza ide, menj a kék záras ajtóhoz, szembe vele. Ha jobbra lenézel, a kürtőn megtalálod a **másik kupát**, lebegj le érte! Most menj vissza a létrához, és mássz fel. Innen végy lendületet, és repülj el jobbra, a folyosó legsötétebb végébe, idefent egy kis fémperemen ott vár a **korona**! Ismét létramászás, korzózz a kereszteződés közepére, szembe a kék záras ajtóval. Balra fogsz kimenni, ám most *repülj* jobbra, ereszkedj le a fém palló alá, ugyanis itt, leghátul egy újabb kis polcon találod a **gyémántot**. Remek, megvan az összes kincs, vissza a magasba, és most már tényleg végeztél a műhellyel, irány a bal oldali ajtó.

XXXV. Rolling Balls (Gördülő golyók)

(Kincsek: 1 serleg, 2 gyémánt)

A kőhajítógép ismerős, indítsd be. A mellette lévő társáról felugorhatsz a csőre némi lombikért, majd hajrá, előre. Négy kovácska is neked esik, mártogasd a kardod a tűzbe, nem lehet probléma. Ha csendes a terep, tüzes nyíllal lőj be a két első kazán felső nyílásán (lásd a *19. ábrát*), így értékes holmikhoz juthatsz (**az összes kincs** és mananövelő). Egy szép félhengerben vagy – amint elindulsz, beáll a kamera, és hátulról Indy-féle óriásszikla indul feléd. Semmi mást nem tehetsz, rohanj előre, de a kis keresztgolyók előtt idejében „vedd le a gázt”, majd mehetsz tovább, a lyuknál egy ugrással letudhatod az egészet.


19. ÁBRA



20. ÁBRA

21. ÁBRA

XXXVI. Smithee Gauntlet (A Kovácskák vesszőfutása)

(Kincsek: 2 erszény)

Jó kis kamerazáras pálya, sok tanácsom nem lehet. Fuss, ugorj időben, sok szerencsét. Oldalt találsz egy **erszényt**, kis fájdalomdíj. A következő teremben lobbantsd lángra a másik üstöt is, így könnyebben legyőzöd a Kovácskákat, majd a kazánokba is gyújts be, és máris mehetsz tovább, persze előtte szedd fel a **másik zacskó aranyat** is.

XXXVII. Smithee Maze (A Kovácskák labirintusa)

(Kincsek: 2 serleg, 1 gyémánt, 1 korona)

A legaljasabb pálya mind közül. Időre mész, ráadásul az egész szép lassan leereszkedik a lávába, így tényleg rohanni kell, ami a csövön kifér! Az első kereszteződésnél elő a Sárkány szemét, tehát előre megyünk. A hordók közt **serleg**, majd az út végén balra. Ha időben vagy, még elcsípheted az alsó platformon az életerő-növelőt, ezután irány jobbra, a zöld „liftek”. Ezeket (és a sárkányt) letudva eljutsz egy kereszteződésbe – jobbra az egyik falrészlet beljebb van (*20. ábra*). Ez egy titkos oldalág, a szemmel bejuthatsz. Nagyon aljas, mert ki van számolva másodpercre az egész, de nemcsak kincset lelsz itt (**a második serleg és a gyémánt**), de a láncokon átugrálva úgy 20-30 másodpercet is nyersz!

Ezután előre. A tűzhely melletti oszlop mögött megtalálod a **koronát**. Gyújtsd meg a kardot, csapd le a Kovácskát, majd balra (de ha nem akarod, ne foglalkozz vele). Tűzálló páncélt fel, rohanás át a tűzön, a Kovácskát az majd elintézi. Repülés, azbesztöltöny, majd válaszd a sárga tüzet, azaz balra.

A két hordónál repülés, és már ott is vagy a pálya végén, ahol felveheted a kék kulcsot. Gratulálok!

XXXVIII. Smithee Forge (A Kovácskák műhelye)

Ismét itt vagy hát. Kulcsot elő, mehetünk be a kék záras ajtón.

XXXIX. Master Smithee (A Kovácskák Mestere)

Trükkös pálya. Amint belépsz, tűzkör gyullad fel körülötted, és megtámad egy kard (blokkold), egy ülő (lépj félre előle) és egy lándzsa (blokkold ezt is). Ezután kialszik a tűz, menj fel a tűzhelyhez, és ugorj a fújtatóra. Gyorsan dugd a kardod a lángba, és gyújtsd meg az ajtó melletti tűzrakó helyet is. Nincs más hátra, mint tüzes kardoddal legyakni a nagydarab ellent, miközben a három életre kelt szerszámzat is kóstolgat. Nem egy egyszerű eset ez sem…

Ha legyőzted a Mestert, kinyílik az ajtó, ahol felveheted az újabb eszenciát: a Sárkány Tüzét, amely lángra lobbantja kardodat. Nagyon sirály!

XL. Dark Caverns (Sötét barlangok)

Újabb ismerős pálya, a szépdarab pók legyőzése után irány a sötétség. Használd friss szerzeményed, a lángpallos utat mutat…

XLI. Lair of Torns (A Tövisek odúja)

(Kincsek: 1 erszény, 1 serleg, 1 gyémánt)

Ez egy összetett pálya. Repülj át, jó lovag, a ***tüskés hengerek*** mellett, illetve a kis henger felett. A végén randevúzol a Tövissel, akit a tűz igen érzékenyen érint (a tüzes nyíl is jó neki!). Ha elpusztult, gyorsan rohanj át az ajtón, mert mindig újabb tör elő a földből! Kövesd a szőnyeget, de a robbanó hordókat ne bántsd. Az ellenségek ellen a tüzes kard igen kellemetes! A ***színes, mozgó padlójú*** pályán rohanj át finom „kormánymozdulatokkal”, és máris tiéd az aranykulcs. Irány vissza az ajtóig, a nagy kör alakú fali dísz mellett, és mehetünk eggyel beljebb – érdekes az ajtó nyitása…

22. ÁBRA

A nyílvesszőkért kár erőlködni, inkább a nagy korong közepét csapd meg – jobbra kinyílik a fal, mely egy életerő-növelőt rejt! A ***golyók*** előtt balra ott az aranykulcs. Figyeld meg a gömböcök mozgását, lesz egy pillanat, amikor egyszerre mozdulnak, ekkor könnyen túljuthatsz rajtuk. Jobbra **pénzes erszény**, majd ajtó.

A ***folyosón***, a hordóknál elő a Sárkány Szemét, aztán be balra, találsz egy kék kulcsot. Most lehet trükközni. Balra egy zöld záras ajtó, mellette egy kék, szemben szintén három kék ajtó. Számozzuk meg őket, legyen a zöld az 1, ahogy a *21. ábrán* láthatod. Tehát a nyitási sorrend: 3. ajtó, 5. ajtó, 4. ajtó, 1. ajtó (**gyémánt**!), 2. ajtó, és megvan az aranykulcs. Vissza a folyosó elejére, és szabad az út.

A következő teremben balra indulva pár Tövis őriz némi után utánpótlást, no meg a hiányzó **serleget**, ezután irány a ***fogaskerekek***. Előbb szedj össze mindent, és ajánlott innen levadászni a démonokat is. Ha átlendítetted a kart (ments előtte!), fél perced van, hogy átérj a túloldali rácson. Rohanj visszafelé, majd balra, és ne törődj senkivel. Ne használd a szárnyat, az lassú, próbálj meg átfutni a mozgó deszkákon, egy-két ugrással besegítve, majd gurulj át gyorsan a rács alatt.

XLII. Pits and Perils (Vermek és veszedelmek)

(Kincsek: 1 gyémánt)

Lombik fel, majd ugrás a könyvszekrényre. (Kb. egy lépés hátra, és ugrás.) Innen fel a gerendára, majd átlebegés a következőre – itt a **gyémánt**. Ne is ugorj le, lovag, lebegj végig a szobán, így átjuthatsz a csontkéz és a szakadék duóján.

Újabb repülés következik, nem lehet probléma. A következő folyosón tüzes nyíl a hordókba, majd fuss, ha kedves az életed… Mielőtt kimennél, vess egy *mágikus* pillantást oldalra némi mananövelőért, jól fog jönni!

Most egy aljas pálya következik, ***égő köteleken ugrálás***. Én inkább repültem, mert elég idegesítő az irányítás. Aztán gatyát felkötni, lovagom, mert most le kell győznöd a halált…

XLIII. Grim Reaper (A Nagy Kaszás, azaz maga a Halál)

A terem végében lebeg a Kaszás, amint megközelíted, hozzád vág valami rettenetet. Térj ki ez elől, majd villámgyorsan rohanj a lebegő lepedőhöz, és adj neki. Ezt még jó párszor meg kell ismételned, persze közben egyre több akadály kerül elő, úgyhogy nem egy leányálom. De ez innentől már csak nehezebb lesz…

23. ÁBRA

24. ÁBRA

A Halál legyőzésével hozzájutsz a Mágikus Nyílvesszőhöz. Daphne érdekes dolgokat mond – mintha egyenesen ellened drukkolna. Gyanús, nagyon gyanús... Ezután még begyűjtöd a Töviskulcsot is, mellyel bejuthatsz a varázsló odújába.

XLIV. Dark Caverns (Sötét barlangok)

Menj be a szemben lévő ajtón, egy lépcsőházba jutsz. Ha oldalt felugrasz, lelebeghetsz egy igen hasznos életerő-növelőért. Ezután vissza a folyosóra, majd be jobbra, itt már jártunk. Menj előre az ajtón túl, míg semmit nem látsz. Végy elő egy tüzes nyilat, vidd a célkeresztet a fáklyára, és tűz. Ha kigyullad a láng, lődd le a pókot, és mehetsz is be az ajtón.

XLV. Descent (Aláereszkedés)

Első feladatunk elég cikis. Szárnyakat felcsatolni, és ugorj fejest a lyukba, de állj meg a fémlemez előtt. Amikor akkora lyuk nyílik, hogy átférsz rajta, ess le a következő zárig. Ezt még párszor ismételd meg, és meg is vagyunk...

Ezután tűzálló ruhát fel. A lávakilövelléstől még ez sem véd meg, úgyhogy szép nyugodtan, ritmusosan haladj át rajtuk!

Az azbesztbugyit ismét szárnyakra cseréljük. Nem egy kellemes dolog, szabadesés tüzet okádó csövek között. Csak a mana tartson ki... Amint leérsz, egy villámgyors átöltözés ismét, új ellen jő, elektromos sárkány, vagy kivéded a lövését, vagy ellépsz előle, és nyakon somod. Ha legyőzted mind, mehetünk is tovább.

XLVI. Metal Madness (Fémőrület)

(Kincsek: 1 serleg, 1 gyémánt)

Akárki is építette a kastélyt, igen kreatív elme volt... Célod, hogy feljuss a szemben lévő fal legtetején zöldellő ajtóhoz. Először utazz el balra, az oszlop tövében ott egy **serleg**. Ezután viszonylag simán el lehet jutni a bejárati oldal jobb oldalára, innen a középső oszlopra, majd egy rárepüléssel elérheted a jobb oldali csatlakozást. Itt végigrohansz-kardozol, és lehet ugrani a láncokra. Azt javaslom, hagyd ki a középső rácsos folyosót, nagy a túlerő, inkább az utolsó láncról repülj előre és jobbra (*22. ábra*), a gerenda tetejéről menet közben lekaphatod a **gyémántot**, majd irány az ajtó.

XLVII. Checkerboards (Kockás táblák)

(Kincsek: 1 gyémánt, 2 korona)

Kellemes kis pályák várnak ránk... Az első részben le kell nyomni egy sárkányt, erre elrepül a talaj egy része (ha mozog, ugorj le róla!), és jön az utánpótlás. Az utolsó sárkány eltűntével a maradék három darab is elrepül, úgyhogy legyen betárazva a szárny, és amint kicsúszik a talaj a lábad alól, ugrás, és lebegj át a túloldalra!

Persze megjelenik némi íjászdémon is, ez annál is kellemetlenebb, hiszen jobb oldalon, fönt találsz egy **gyémántot**, csak nehéz úgy, hogy közben lőnek rád, amint azt a *23. ábra* szemlélteti...

A következő pályához sok hozzáfűzni valóm nincs, lesz dolgod bőven, jó lovag, csak ügyesen! Ha van mana, a golyókat ki lehet kerülni oldalról, persze ha a levegőben eltalálnak, az roppant kínos. Ments sűrűn, ezen a szakaszon kincs nincs.

25. ÁBRA

A harmadik etap kissé emlékeztet a Robotkirály pályájára, hiszen meg kell jegyezned, melyik rész marad fenn, és oda kell nyomulni, amikor lehet.

A maradék kincsek, azaz a **két korona** a jobb és bal oldali romok mögött vár rád, ez kissé fűszerezi a pályát, különben nem lehet gond.

XLVIII. Portal Room (Portálszoba)

Kissé aljas a dolog, mivel két manacellát kell átvinned a túloldalra, persze ehhez lesz egy-két ellennek is szava. Még Kovácskák is jönnek, tüzes kardot nekik, aztán hajrá. Én előbb a bal, majd a jobb oldali cellát ajánlom, ha előbukkan a portál, töltekezz fel, erősen javaslom, hogy legyen az életerőd a maximum közelében!

XLIX. Mordoc, a varázsló

Trükkös, nagyon trükkös. Egész végig Mordoc irányított Daphne hangján, hogy összeszedd neki az eszenciákat, és legyőzd ellenfeleit. Most viszont jaj neked. Papa, papa, kapjon má' a fejéhez...

Amint elindul a móka, elő a mágikus nyilat (egyszerűbb, ha az ESC lenyomása után ráklikkelsz a zöld vesszőre), és lődd bele Mordocba, épp ezt teszem én is a *24. ábrán*. Ezt még jó párszor el kell majd játszanod. Újabb töltényt a sárkányok legyőzésével kapsz, *ha az életerőd elég magas, különben piros golyó a jutalom!* A sárkányteremtést te szabályozhatod, hiszen kiblokkolhatod Mordoc mágiáját. Ha elengeded a kék csillámokat, megjelenik a sárkány – mielőtt materializálódna, belesomhatsz párat.

A zöld támadást blokkold, a piros sugáron ugorj át, ha van mágikus nyilad, rögtön küld bele a varázslóba! Jó szórakozást!

L. Mordoc, a sárkány

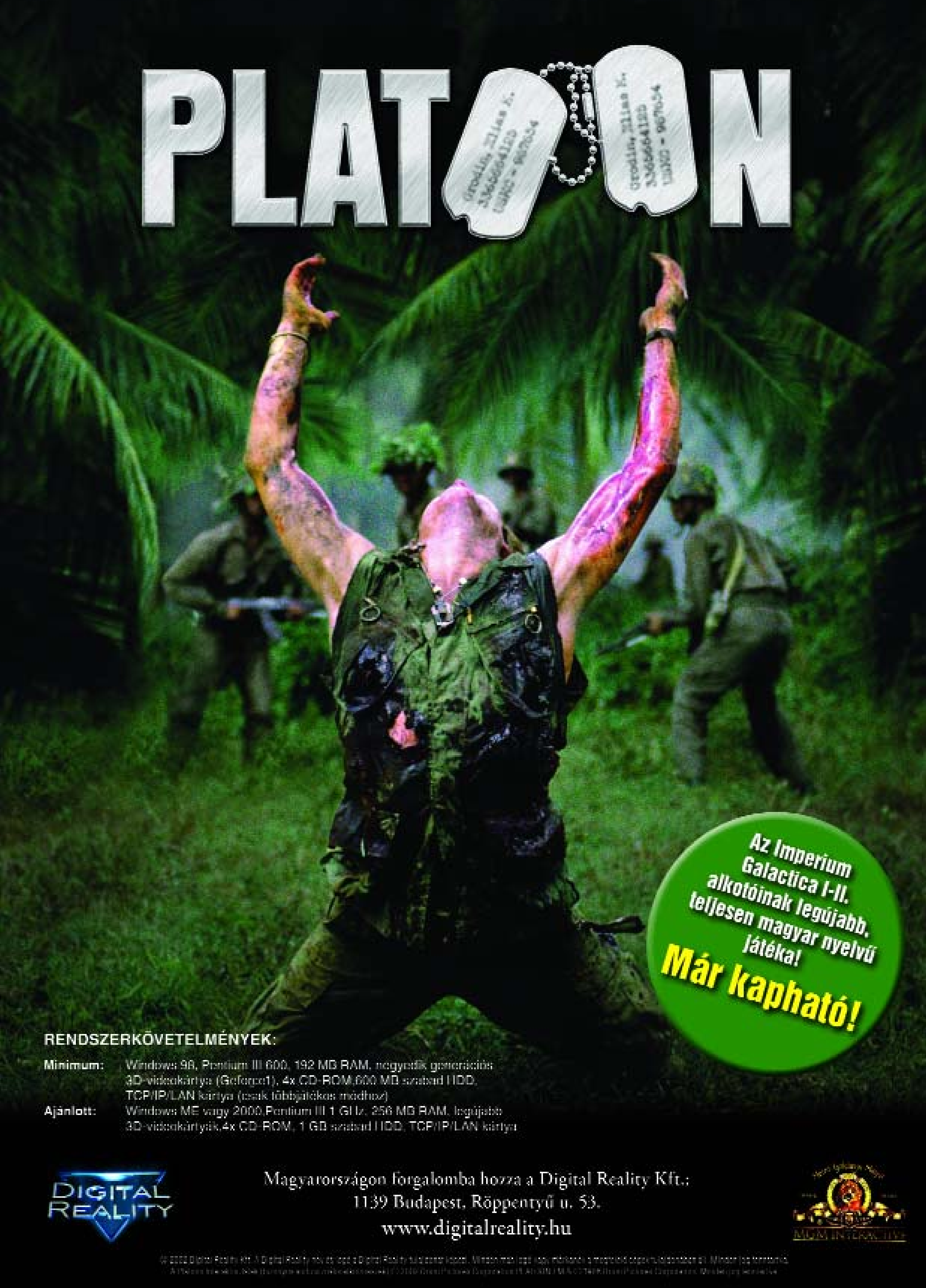
Itt különösebb trükk nincs, ugyanaz a játék, mint Singe legyőzésével, azaz jön pár elektromos támadás, majd egy „áramgolyó", ezt ki kell blokkolni, és visszaküldeni a sárkányra, majd odarohanni, és hason csapni kétszer, épp ebben utazom jómagam is a jubileumi *25. ábrán*. Pár tucatszor ezt eljátszod, és lehet örülni, Daphne a nyakadba ugrik, te vagy a hős, lovag! Gratulálok, legyen máskor is szerencsénk...

Ha kedved támadna újabb kalandokra, s összeszedted az összes kincset, melyeket krónikámban említék vala, látogasd meg a „Start Game" menüpontot, s csodákat fogsz látni, jó lovag! Kalandra fel!

]{redenc

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo


PLATOON
Az Imperium Galactica I-II. alkotóinak legújabb, teljesen magyar nyelvű játéka!
Már kapható!
RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:
Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM,600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
Ajánlott: Windows ME vagy 2000,Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák,4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu
MGM INTERACTIVE

KILLING SPREE!

Immár másodszor köszönthetem nagy Üdv!-vel rovatunk olvasóközönségét, ami – ha bár még nem minden kétséget kizáróan, de – életképességét bizonyítja. Leveleitektől ugyan még nem roskadozik a postafiókom, ám mivel az előző Guru alig pár napja jelent meg, ez nem is csoda. Amit kaptam, az mindenesetre bíztató hangvételű, s ez lelkesedéssel tölt el. No lássuk csak, miből csemegézhetünk. Az 2002/10-11-es számban az UT2003 teszthez beszúrt – minden látnoki képesség nélkül is kikövetkeztethető – próféciám beteljesedni látszik. Akkor azt írtam: az UT2003-é a jövő, s lám, máris az övé a jelen. Bizony, nagyon meglódult a játék szekere, csak úgy pezsgett az élet körülötte az elmúlt hónapban, s ez azt eredményezte, hogy szinte másra sem maradt hely ezen a két szűk oldalon. Ugyan Q3 sem panaszkodhatott, de az igazán fajsúlyos bejelentések valahogy elmaradtak, a CS pedig, mely több hosszú éven keresztül birtokolta a legnépszerűbb multiplayer játék tisztjét, mintha elindult volna a lejtőn.

UT2003 APRÓ

A DE már hegeszti az első bónuszpakkot az UT-hez, mely többek közt öt új pályát és egy új játékmódot fog tartalmazni. A kiválasztott valószínűleg a tesztelés alatt álló **Mutant** lesz, mely egy továbbfejlesztett *King of the Hill*-nek tűnik. A mutáns láthatatlansággal és regenerációval felvértezve menekül a rá radarral vadászó játékosok elől. Természetesen az nyer, aki a legtovább marad „mutálódott" állapotban. Cliffy Blensinsky szerint ezek az ingyenesen letölthető csomagok új standardot állítanak majd fel a kiegészítők között.
Így legyen!

A következő patch-ben már lesz demorec!

Nagy Zsolt jóvoltából magyar pályaszerkesztők igazi paradicsomára bukkantam a gunreal.fw.hu címen. Itt több mint 50 cikk okítja a hozzám hasonló kezdőket!

Döbbenetes, de már lassan 500 pálya, közel ennyi skin és temérdek mutátor került fel a netre, mindössze két hónappal a játék megjelenése után. Ezek közt természetesen akadnak gyengébb darabok is szép számmal, ám találkoztam már olyan hihetetlen fantáziáról tanúskodókkal is, melyek láttán még a Q3-as mapper mester, M. Kupfer is fejet hajthatna. A pályák jókora csomagokban letölthetők az UT2003 HQ-ról. (www.ut2003hq.com)

Íme egy – számomra – meglepő felmérési adat a legnépszerűbb játéktípusokról! Első a már ezer programban látott sima CTF, második a Bombing Run, míg személyes kedvencem, a Double Domination mindössze az utolsó helyet tudhatja magáénak.

QUAKE APRÓ

Ha az UT2K3 még nincs meg, s így nem tudod kipróbálni a DBU-t, de feltétlenül idióta manga rajzfilmhősökkel kívánod csépelni felebarátod, akkor az **Elemental Fusion** a te modod! Külön öröm, hogy itt nem csak a Dragon Ball mindhárom sorozatának a hőseit, hanem más japán agyrémeket is megszemélyesíthetsz, sőt, mi több: még a Square egyes hősei is rád várnak az FF szériából. (www.modded.net/~ef)

A téma ugyanaz, ám ezúttal amerikai megközelítésből. A **Marvel Power Battles** TC-ben, mint az sejthető, a Marvel képregények hőseivel vívhatunk egy- vagy többszemélyes módban csapatalapú küzdelmet a szuperhősök vagy a megagonoszok oldalán. (bellsouthpwp.net/m/a/marvelpowerbattles)

Öreg QuakeWorld-ös rókáknak ajánlom figyelmébe a **FUHQuake** nevű update-et, mely megpróbálja némiképp mai szintre emelni a még mindig roppant élvezetes ősjátékot. Nemrég megjelent hozzá egy telepítő is, melynek segítségével még a manuális másolgatástól is megkímélhetjük magunkat. (www.fuhquake.net)

Ma már elég ismert a hasonló célokra szolgáló **Tenebrae**, mely elég impresszíven képes a Quake látványvilágának felturbózására. Megemlítése csak a nemrég kiadott 1.3-as verzió miatt aktuális. (tenebrae.sourceforge.net)

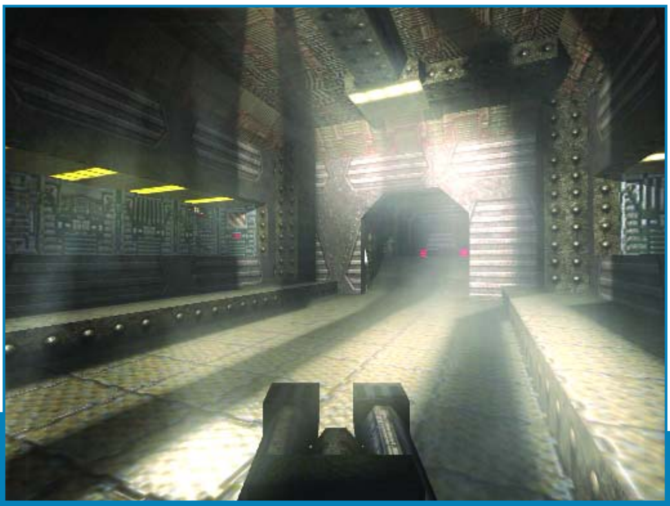
Valamelyest még mindig a nagy öreghez kapcsolódóan: végre elkészültek a QW **Matador** modjának Q3-as remake-jével! (q3matador.dragon-rider.org)

FIZETETT SZAKVÉLEMÉNY (?)

Eleddig nem volt igazán jellemző a játékiparra, hogy a nagy hardware gyártók összeálljanak a neves programozókkal, s közösen népszerűsítsék a termékeiket (példák persze akadtak, leginkább a 3Dfx korszakban, de akkor még ez pusztán az új eszköz elfogadtatásáról szólt). Mint azt tudjuk, John Carmack kijelentette, hogy az R300 lesz a legmegfelelőbb VPU a Doom III futtatására, amit senki sem kérdőjelezett meg a 19-én bekövetkezett GeForce FX bejelentésig. A hardver team pár oldallal hátrébb részletes bemutatóval vár benneteket, itt röviden szorítkozzunk annyira, hogy bizony bikaerősnek ígérkezik a kártya. Tim Sweeney rögtön mellé is állt, s immár az Unreal 2 alatt dobogó, még tovább fejlesztett UW engine-es képek is CineFX architektúra dicsőségét hirdetik. Carmack pedig hallgat és hallgat, ami feltehetően jó sokba kerül az ATinak. A magam részéről nehezen tudom ezt elképzelni a mesterről, de mi más magyarázat létezhet?! Fontos még, hogy az Epic az AMD-vel is hasonlóan jó viszonyt ápol, s az UT2003-ból külön változat (a jelenlegiekhez meg gondolom egy patch) fog készülni Athlon 64-re optimalizálva. Hát ilyen megállapodások születnek, miközben egyesek temetik a PC-s akciójátékot...

UT2003 MODOK

Bár még mindig a Q3 számít a fő fejlesztési alapnak, érezhető, hogy a modderek (most nem atusról, és a hozzá hasonló gépdarabolókról van szó) kezdenek az UT felé fordulni, ami teljes mértékben logikus lépés. Új, igényes és működőképes total conversion híján úgy gondoltam, a részletesebb Troopers előzetes után érdemes ezekről a kevésbé ismert modokról is szót ejteni.



Kezdjük először hazánk nagy reménységével, az egyelőre fejlesztőhiányban szenvedő **Day of Ressurrection**-nel, melyet a GameFuture magazin lelkes keménymagja hegesztget. A TC nem titkoltan a *Day of Defeat* nevű második világháborús Half-Life mod alapjait kívánja átültetni az Unreal Warfare nagyságrendekkel fejlettebb motorjára, természetesen új ötletekkel kiegészítve. Mivel a projekt vezetőjével, SirKhannal (no meg a tagok jelentős hányadával) egy lapnál kezdtük a szakmát, biztos vagyok benne, hogy egyszer még vendégem lesz egy interjúra.
www.gamefuture.hu/dayofresurrection

Gondolom, sokan emlékeznek még közületek a hazánkban 98 tájékán futott, majd betiltott, a gyerekek körében szabályos őrületet keltő rajzfilmsorozatra, a Dragon Ball-ra, mely a szignáljában megfogalmazott „szeretet és barátság" eszméit kívánta igen érdekes módon átültetni a tv-képernyőre. Nos, ezt a manga borzadályt kívánja feldolgozni a **Dragon Ball U** TC, melyben a sorozat népszerűbb szereplőivel kell ütnivágni, kámehámézni egymást. A Q3 már kapott egy gyöngus próbálkozást a témában (s most készül egy újabb), ám ennek lehet, hogy több jövője lesz.
www.dragonballu.com

Közel sem TC, ám vélhetően hangsúlyos szereplővé válik az UT2K3 életében a **The Tournament Mod**, mely már az eredeti UT idején is nagy népszerűségnek örvendett. A HUD tökéletesítést, kétféle sebzéshangot (enemy és team-mate), valamint F7-tel előhívható, saját beállításokat és átalakított szavazórendszert tároló gyorsmenüt a rendelkezésünkre bocsátó mutátor az ideális körülményeket kívánja megteremteni a hamarosan induló versenyszerű klánháborúknak. A legfontosabb opció az ún. Bright Skin, melyet bekapcsolva mindenkit ugyanazzal a kivilágosított alapmodellel látunk (quakereknek nem újdonság). Mivel már most, alig pár nappal a megjelenést követően tízezrek töltötték le a modot, szinte biztos, hogy az id játékok OFP-jéhez hasonló standarddá válik.
www.planetunreal.com/ttm

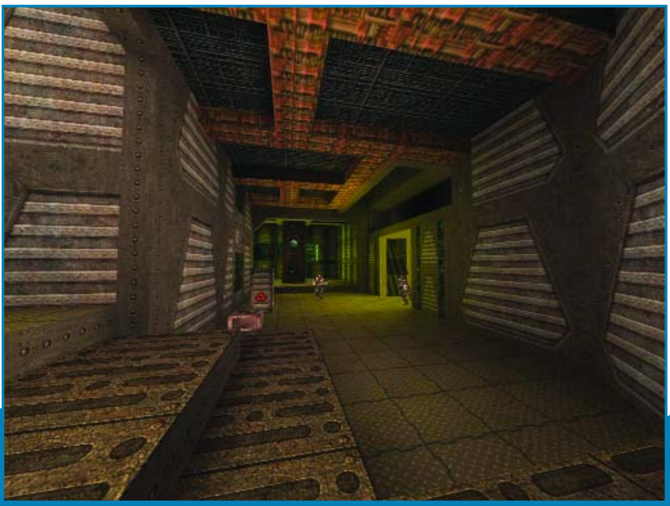
Bár névre ellentétesnek tűnnek, a **DeathBall** és a **Happy Fun Ball** modifikáció valójában ugyanarra a témára nyújt két variációt. Érdekes, hogy pont a DeathBall-ból kerültek ki a fegyverek. Egyedüli harci eszközünk a Shield Gun, no meg a labda, mellyel – s innen az elnevezés – immár gyilkolhatunk. A játékszabályok és a pálya nagy vonalakban a focira, a játékmenet és a mozgáskultúra inkább a kosárra emlékeztetnek. A Happy Fun Ball szabályai engem leginkább a Rollcage 2 egyik megnyerhető bónuszjátékára emlékeztettek, melyben a pálya közepén lévő lyukba kellett belökdösnünk a labdát járgányainkkal. Itt ugyanez a cél, csak épp a fegyverekkel lehet mozgásra bírni a golyóbist.
www.deathball.net & unreal.jall.org/ut2k3mods/hfb

A karakterszámból megint rohamléptekkel futunk ki, úgyhogy a további szemezgetéseket kénytelen vagyok elnapolni. Három felhívás azért még álljon itt a vállalkozó szelleműek kedvéért. Tehetséges embereket keresnek a **Hive: Total Tactical Combat** fejlesztői, a Red Faction legnagyobb modjának UT2003-ba plántálásához. (www.hivezone.com)
Az UT-ben már tapasztalatot szerzett kóderek kellenének a **Defense Alliance** készítésének elindításához. (írjatok: fluxs@planetunreal.com)
A **Brotherhood** fejlesztésénél is elkélne pár dolgos kéz. (www.jk2edit.com)
Mielőtt elszánnátok magatokat, azért ne felejtsétek, hogy a Haza az első, s a DoR-nál is létszámhiányban szenvednek...

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Megint 2000 karakterrel az engedélyezett felett járok, s megint csak a tervezett anyag felét sikerült belesűrítenem a fentiekbe, úgyhogy nem merek előrejelzésbe bocsátkozni. Mivel a következő szám majdnem másfél hónap múlva jelenik meg, a helyet kívánó infók még jobban el fognak hízni. Ha a játékfelhozatal addig megfelelően gyérnek bizonyul, talán már 3 oldalon találkozhatunk.
Addig is jó hardvert karácsonyra, magas %-ot szilveszterre ;)), és persze fragekben gazdag újesztendőt!

Lord Lucas Z



GONDOLATÉBRESZTŐ

Előző havi gondolatébresztőnket olvasva egyik kollegám megjegyezte, hogy meglehetősen sötétre sikeredett gondolatokat ébresztett a téma bennem. Megjegyzem, nem volt célom elmerülni a nagy magyar keserédes hangulatban, sem egy régebbi, hasonló nevű újság íróit meggyőzni arról, hogy mi az eredeti s mi nem, most mégis arról fogunk elmélkedni ezen momentum apropóján, hogy meddig terjednek a gátlástalanság és a kiszolgáltatottság, a tapasztalatlanság és a naivitás – néha elképesztően kalandos utakon átívelő – legmélyebb bugyraiba vezető utak. Természetesen teszem ezt messze elkerülve a személyeskedő hangvételt, és ezúttal is a múlt ködébe vesző – előző gondolatébresztőmben már felvillantásra került – fiktív személyek fiktív eseményeken alapuló történetét és tapasztalásaikat a középpontba állítva, s folytatva egyfajta memoárként a közelmúltban megkezdett „hosszú című” cikksorozatunkat.

A demoscene burjánzóan kreatív mélytapasztalása volt az a közeg, ahol ez a fiatal, tehetséges srácokból álló csoport elkezdte a ténykedését. Idejük nagy részét azzal töltötték, hogy mindenféle attraktív kódsorokat öntsenek színesen villódzó formába, elkápráztatva a közönségüket széles e világon. A LAN még csak egy egzotikus nagygépes jelenség volt, a 3D pedig a Szilikon-völgy futurisztikus képzettársítása. A csoport alkotott, lobogó elméjük újabb és újabb kinyilatkoztatásra késztette őket. Nagybetűs Alkotás, az alkotás örömétől vezérelt, anyagi és egyéb érdekektől mentes, színtiszta kreativitás.

Hőseink kisebb-nagyobb sikerek után keserűen látják a kilencvenes évek elejének Magyarországán, hogy felhőtlenül alkotni azon kevesek kiváltsága, akiknek leginkább adottak az anyagi lehetőségeik, s hogy ők maguk nem tartoznak ebbe a kicsi és kiváltságos csoportba. Az anyagi stabilizálódás egyetlen hatékony formájának tűnik, ha játékfejlesztésbe kezdenek, amely majdnem demo, majdnem scene, színes, szagos, forog és zenél, elkészítése legalább akkora kihívás, mint egy nívós compo-ra a nevezés és a „stuff” finiselése.

Hőseink egyeztetnek, majd minden felesleges hifi és egyéb techno kütyüiket pénzzé téve infrastruktúra-vásárlásra indulnak a nemrég lebontott vasfüggönyön túlra a mariehilfer környékére, mert ott jó árak vannak.

Néhány hónap múlva, bár az ország három ellentétes sarkában laknak, az első produktum demováltozatba kerül, s megkezdődik a végeláthatatlan harcnak tűnő, s később is súlyos problémaként jelenlévő értékesítési hercehurca.

Ezalatt valahol Anglia egy sötét zugában egy feltörekvő cég egy sorozatosan megrendezésre kerülő kiállításon elképedve fedezi fel az egyre meggyőzőbb technológiai bemutatókat prezentáló kelet-európai fejlesztők – magyarok, lengyelek, csehek – felbukkanását. Rövid „piackutatás” után még inkább elképedve fedezi fel, hogy a fejlesztők egy jó részének még telefonvonala sincs. A produktumok azonban jók és bődületesen olcsók, tizedannyiba kerülnek, mint egy nyugati versenytársé... A masszív szellemi kirabláson harcedzett kapitalista gépezet jól kiszámítható módon – ám maga sem tudja, mennyire naivan – működésbe lép.

Hamarosan fejlesztők tucatjai tűnnek fel mindenféle rendezetlen jogi és szerződésbeli háttérrel a kiadók repertoárjában. A zsebben átcsempészett valutából dolgozó fiatalok jobb esetben is csak a fejlesztésért járó összeg töredékét kapják cserébe munkájukért, már ha egyáltalán megkapják azt.

Hőseink a fent nevezett kiállításon találkoznak egy jól szituált üzletembernek tűnő férfival, nevezzük őt Mr. Smith-nek... A produktum őt is teljesen leveszi a lábáról, azonban nem akar szerződni addig, amíg a „fiúk” cége nincs hivatalosan is képviselve. A cégesítéshez azonban nem sok foga fűlik a kreatívoknak, ezért megpróbálnak céget és hivatalos képviseletet keresni maguk alá.

Az első manager eladja a játékukat, de pénzt vagy írásbeli szerződést a szerzők egy rejtélyes csúszásra hivatkozva a managertől és Mr. Smithtől is csak töredékeiben látnak. Hamarosan pénzzavarra hivatkozva a vezető programozó kiszáll a készítésből, majd pár hónap múlva a produktum is látszólag elvérzik a kiadóval együtt, akinek menedzserünk má-

sik három hasonló, „kelet európai infrastruktúrával” készülő játékot adott még el a szabadrablás változatos módszereivel. Mr. Smith nem hagyja annyiban, és igazi keményfiúkat küld Magyarországra, tartozásának behajtására – hőseinknek szinte tarantinói fordulattal menekülniük kell.
A nehézfiúk azonban a megadott címen csak egy ütött-kopott berendezést és néhány computert találnak. A cégtől kapott gépeket a biztonság kedvéért elviszik... hátha.

A néhány hónap tömény parából épp csak kilábaló csapat teljesen legatyásodva és megijedve egy tengeren túli szaklapban az elveszett programozó nevével találkoznak, aki egy átnevezett, de alapjaiban a saját játékukra erőteljesen hasonlító produktummal kapcsolatosan nyilatkozik. A játék érdekes módon egy bizonyos Mr. Smith Company kiadásában fog hamarosan megjelenni...

Az első döbbenetből felocsúdva először nemzetközi pereskedésben gondolkodnak hőseink, de egy jó pillanatban érkezett tippnek és némi anyagi segítségnek köszönhetően meggondolják magukat, és a második rész elkészítésébe kezdenek, amely véleményük szerint méltó válasz lesz az MSC játékára.

Néhány hónap lelkesedés után azonban ismét elfogy a pénz, s a munkálatok leállnak, mígnem egy kedves rokon bemutatja a fiúknak Kovács Urat, aki magyar, s bizony sikeres vállalkozó az olajszektorban, s épp befektetési lehetőséget keres.
A csoport kapva kap az alkalmon, s hamarosan újra a klaviatúra kopogásától hangos az albérlet... Kovács úr kezdetben ideális partnernek tűnik, bár néha titokzatos üzletfeleivel nagyon tud ukránul kiabálni...

Fél év múlva azonban Kovács úr egyre nehezebben hiszi el a saját szemének, hogy a fekete monitorképernyő közepén egy zöld, szaggatott animációval futó figura ugrabugrálása került neki hárommillió forintjába. Még kevésbé akarja elhinni, hogy még hat hónap, mire elkészül a produktum... Ja, hogy ez vektor? Lehet ez tőlem faktor is... – vonja meg a vállát. Nincs több pénz... Kovács Úr kivonul a finanszírozásból, ellenben a pénzt a fiúknak vissza kell fizetniük. Ellenkező esetben némi fizikai retorziót kilátásba helyezve Kovács úr nagy dirrel-durral távozik. A fejlesztés ismét leáll.

Újabb hat hónap múlva felbukkan az elveszett vezető programozó... ajándékokat hoz. A fiúk szívesen látják, noha kettejük közé éket ver a bizalmatlanság íze. A srác azonban pénzt hoz és szándékot, dolgozzanak ismét együtt. Némi gondolkodás után aztán a csapat ismét összeáll, hogy másodszor is csapdába essenek.

A produktum szerződést szerez, s a hírre ráharap a szárnyait bontogató járó szaksajtó – egy ügyes fordításnak köszönhetően még nyugaton is híre megy...
...amit egy bizonyos Mr. Smith is érdeklődve olvas London ugyanannak az eldugott poros negyedében, mint néhány évvel korábban. Egy rövid telefonhívás a vezető programozó számára, egy újabb adag vaníliás ígérethalmaz és egy rövid három napos londoni út meggyőzi a programozót, hogy másodszor is eladja barátait.

Egy évi fejlesztés után a második rész az MSC sikere lett... A nyugati szaksajtó áradozik az új progamstílusról, az iskolateremtő originális gameplayről és az innovatív megoldásokról. A csekk azonban a program befejezését követő hat hónapban sem akar megérkezni... Programozónk ismét eltűnik. „Hja, az eladások nem igazolták a progi sikerét...” – a srácoknak pedig menekülniük kell ismét az időközben egyre türelmetlenebb és agresszívabb Kovács Úr látogatásai és ismételt követelőzései elől.
Két év elteltével a meghízott MSC felbukkan Magyarországon, és fejlesztőket keres. A fiúk időközben átálltak a banki alkalmazások fejlesztésére, mert messze kifizetődőbbnek tűnik, az örök szerelem: a játékfejlesztés azonban mindannyiuk szívügye marad.

Időközben egy hasonló adottságokkal bíró csoport sikerre vitt egy új játékot Nyugat-Európában, amit érdeklődéssel olvas egy előzetes letartóztatásból valami mercicsempészős balhé miatt nemrég szabadult Szabó Úr is. Felhívja egy ismerősét, miszerint megtalálta a tuti üzletet, és a jövő ígéretét kell meghódítani: játékfejlesztésbe kell fogni, az kell most a kölköknek. Beszélgetőpartnere, bizonyos Nagy Úr pedig – mitadisten – ismer egy pár tehetséges srácot, akiknek már megjelent valami játékuk a közelmúltban Nyugat-Európában...

Újabb hat hónap múlva barátaink egy hotel alagsorában találják magukat. Szabó Úr fizet és bizakodik, Floridában élő nagymamája finanszírozza az üzletet, nincs több csel, nincs több átvágás. Demopartikra jár, próbál minél több tehetséges fiatalt megszerezni az ügynek, s bár a fizetés, amit kínál, nem több az éhenhalásnál és három bónuszperecnél, több nagyreményű csoportot is sikerül maga mellé állítania. Egy év múlva azonban a finanszírozó nagymama Floridában balesetet szenved, a pénzt más örökli, a nagyreményű fejlesztésnek ismét annyi... A projekt félkész állapotban van, senki nem hisz a szemének, hogy mindez windóz alatt, de minden hiába. A magyar, gyerekcipőben járó finanszírozási rendszer nem ismeri fel a lehetőséget... Hőseinknek ezúttal hoszszabb időre lesz elegük a magyar frissen született demokrácia és vállalkozói felfogás jogi és pénzügyi útvesztőiből, és úgy határoznak, ezúttal külföldön próbálnak szerencsét, hogy tehetségüket és álmaikat programok és zöldhasúak formájába öntsék. Egy ismert játékmagazin toborzására jelentkeznek egy frissen alakult nyugat-európai, a német tisztasági törvényeknek is megfelelő cég frissen alakult csoportjához.
’94 karácsonya már mindannyiukat idegen országban találja. Kalandjaik csak most kezdődnek...
(folyt. köv.)

(A cikkben előforduló szereplők kitalált személyek. Mindenféle egyezőség élő vagy holt személyekkel, cégekkel, szerveződésekkel vagy eseményekkel kizárólag a – néha csodálatos egyezőséget is felvonultatni képes – véletlen műve.)

N-seveN

BIG MUTHA TRUCKERS

Mai formájával ellentétben Big Ma valaha csinos nő volt, és mellesleg kamionsofőr. Négy gyermeke született négy különböző férfitól négy különböző városban. Mára mind a négyen kamionosok lettek,

és a mama vállalkozásánál, a Big Mutha Truckersnél dolgoznak. A mama épp a nyugdíjba vonulást fontolgatja, így versenyt hirdet lehetséges utódai között: aki 60 nap alatt a legtöbb dohányt gyűjti, az viszi a céget.

A pénzszerzésnek számos módja van, például versenyek megnyerése, speciális küldetések elvégzése vagy kereskedés. Ez utóbbi lesz a legáltalánosabb pénzszerzési lehetőség a terepen található öt város között, amelyek közül midengyiknek más a specialitása, és a piaci kereslet-kínálat törvényei alapján működnek (ha valamiből valaki túl sokat szállít, hamar lemegy az ára).

Ha sokat ütközünk más autósoknak, egy idő után keletkezik némi hírünk az utakon, és a rendőrség a nyomunkba ered. Persze játszhatjuk a jófiút is, ekkor viszont a motoros bandákkal gyűlik meg a bajunk, akik felkapaszkodva a kamionunkra megpróbálják lekapcsolni a rakományunkat.

Manapság nem sok játékban vezethetünk megfelelő fizikával megalkotott kamionokat, ráadásul

külön öröm, ha nem csak agyatlan száguldozásról szól az egész. PC-n már találkozhattunk hasonló programokkal (pl. a nemrégiben megjelent King of the Road), de Xbox-on még nem hallottunk róla. Négy különböző karakterrel, azon belül is többfajta végigjátszási lehetőséggel hosszú órákra pattanhatunk majd a 18-kerekű szörnyek volánja mögé...

KUNG FU CHAOS

Egyelőre még mindig a Microsoft-féle DOA3 ül az Xbox verekedős játékainak képzeletbeli trónján, de az MS-nél nem pihennek a babérjaikon, és a Whacked! után jövő év elején a Kung Fu Chaos is megérkezik.

Miben különbözhet egyik verekedős játék a másiktól (hisz mindegyikben beraknak néhány morcos pofát egy arénába, ahol cséphadaróként laposra püfölik egymást)? Nos, sokban.

A Kung Fu Chaos története szerint Shao Ting új filmet rendez, és Te az egyik színészt alakítod, aki minél több időt szeretne a kép középpontjában tölteni. Ehhez mindössze arról kell gondoskodnunk, hogy a többi színész ne legyen ott, a leütésükkel és a színről való kihajításukkal. Egyszerűnek hangzik, de a dolgokat bonyolítja az aktuális szín, ami egy jólnevelt akciófilmhez illően folyamatosan mozog, szétesik, felrobban stb. Így nem elég ellenfeleinkről gondoskodnunk (ehhez felhasználhatjuk a széteső berendezés darabjait is), hanem követnünk kell a kamera mozgását is.

Az ellenfelek kiütése után csillagokat kaphatunk, amiből ha összegyűjtöttünk hármat, különböző speciális szuper-mozdulatokat tehetünk, melyek legtöbbje még humoros is. Egyjátékos módban a három csillag a következő moziszínre való továbbjutást is jelenti.

A grafika gyönyörű, az irányítást minél egyszerűbbre hangolták, így minden esély megvan rá, hogy a jövő év elejére prognosztizált Kung Fu Chaos nagy sikernek ígérkezzen.

SHREK SUPER PARTY

Aki nem hallott még Shrekről, az magára vessen, de azoknak, akik az elmúlt évet magánzárkában, esetleg egy bálna gyomrában töltötték, csak úgy röviden: a Shrek az elmúlt évek egyik legsikeresebb rajzfilmje volt, amiben a címszereplő ogre saját mocsarának állagmegóvása érdekében egy ütődött szamár társaságában elindul bérmunkában hercegnőt menteni egy sárkány karmai közül, aztán jól beleesik a hercegnőbe, és viszont, hip-hip-hurrá.

A Shrek Super Party-ban egy minijátékokkal tűzdelt (összesen 30 darab) társasjáték részesei lehetünk. Összesen négyen ülhetünk le a virtuális tábla mellé, értelemszerűen ha kevesebben lennénk, a számítógép helyettesíti a többieket. Miközben össze-vissza rohangálunk a táblán, mindenki különböző helyeken landol, ahol számos esemény történhet, például egyike a mini-játékoknak, ahol mind a négy játékos próbára teheti ügyességét.

Szórakoztatónak hangzik, de sajnos a játék minőségével akadnak kisebb gondok. Mondjuk úgy finoman, hogy az újságírók, akik már abban a szerencsés helyzetben voltak, hogy tesztelhették a végleges játékot, nos, ők nem álltak ki egyöntetűen a program zseniális volta mellett. A legnagyobb probléma az, hogy a játékok annyira primitívek, hogy félelmetesen hamar unalmassá válnak, de sajnos ez nem magyarázható azzal, hogy gyerekek számára készült volna a játék, mert más részük meg annyira nehéz, hogy biztosan elkedvetlenítené őket. Kár érte.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Bevallom őszintén, sohasem számítottam nagy MK rajongónak. Sőt, még csak a verekedős játékok sem tartoztak személyes kedvenceim közé. De jónéhány lejátszott DOA3-menet után elkezdtem komoly érdeklődést mutatni a csihi-puhi programok iránt.

Érdekes fordulattal indít a program: a bevezető mozi harmadik percében a Mortal Kombat-sorozat eddigi legnagyobb harcosát, Liu Kang-et megölik. Ez lehet az a pont, ahol mindannyiunkban elkezd derengeni, hogy az új MK-t kicsit másképp képzelték el, mint az elmúlt évek – valljuk be – nem túl sikeres próbálkozásait. Teljesen 3D-s harcrendszer, számos alapjaiban különböző harci stílus és mélyebb combo-rendszer szerepel a terítéken. És bár számos részletet le sem tagadhatna a Deadly Alliance (végül is ezért tagja egy sorozatnak, nem igaz?), azért már ráfért egy kis frissítés a Mortal Kombat-re.

A rajongókat megnyugtathatom, Liu Kang kikapcsolása után maradtak még elegen a régi ismerősök közül: az összesen 23 karakter között feltűnik Sub-Zero, Sonya Blade, Scorpion és Kung Lao is. A legnagyobb és legérdekesebb újítás a játékban a már fentebb is említett különböző harci stílusok használata. Minden egyes karakterrel számos különböző harcművészet közül választhatunk, amelyek különböznek mind erőben, gyorsaságban és megközelítésben, ezzel egészen új ízt és stratégiai elemet adva a játéknak. Kenpo, Tae Kwon Do, Kirehashi és még számos egyéb, a való életből modellezett harcművészeti stílus kerül a játékba. A különböző karakterek különböző stílusai másmás erősségeket és gyengeségeket kölcsönöznek a játékosnak, így egy félelmetesen komplex, de remekül kiegyensúlyozott rendszer készült.
Harcaink során számos, összes hat típusú érmével (coin) lehetünk gazdagabbak, melyeket extrákra költhetünk az extra menüben. Ez utóbbi megvalósítása a másik nagy ötlet, ugyanis a fantáziátlan menüsorok helyett egy füstös, sötét, koporsókkal teli kriptában barangolhatunk és szerezhetjük meg az összesen 667 különlegességet. Ezek között akadnak extra karakterek, animációk, kosztümök, tippek stb.

A grafikai megvalósítás meglehetősen kettős megítélés alá esik a szememben. A Mortal Kombat-sorozat mindig igyekezett kitűnni a versenytársak közül, és bár szégyenkeznie most sem kell, különösen például a fényhatások terén alkottak maradandót, de azért akad egy-két szempont, ahol bizony akadtak kívánnivalók. A legelső ezek közül maguk a karakterek megvalósítása. Valahogy végig az volt az érzésem, hogy a kicsit műanyagbaba-szerű, talán inkább rajzfilmbe illő, mintsem realisztikus harcosok nincsenek egy szinten mondjuk a DOA3 remekül animált karaktereivel.
A másik oldalról viszont remek az a rendszer, hogy a sérülések látszanak a karakterek arcán, amiben viszont a nagy vetélytárs a DOA3 marad alul, hisz ott a már szinte laposra vert, fél mm-nyi energiával rendelkező kislány ugyanúgy néz ki, mint a harc elején élettel telve, pedig fél pillanat múlva ájultan terül majd el a földön. Ezt kicsit gyakrabban elsüthetnék a harci játékokban.
A Mortal Kombat-sorozat egyik nagy védjegye a kivégzések rendszere, amelynek megvalósítása a Deadly Alliance-ben szintén hagyott némi keserű ízt a számban. Noha megvan, köszöni szépen, de valahogy többet vártam volna a karakterenkénti egyetlen kivégzésnél, és ráadásul az sem mindig az igazi, noha a vér mennyiségére nem mondhatja senki, hogy kevés lenne.

Zárszóként annyi, hogy bár a Mortal Kombat-sorozatot nagyon sokan eltemették már, most sikerült visszatérnie egy élvezetes és szépen megvalósított játékkal. De a trónfosztás az én szememben nem sikerült, igaz, hogy már nem mai gyerek, de szerintem az Xbox-os verekedős játékok között még mindig a DOA3 a király.

INTEGRÁLT VIDEOKÁRTYA

Helló Pc Guru!

Volna egy-két kérdésem: A VIA TECH VT8361/VT-8601 Graphics Controller 4.13.01.3112 típusú videókártya elegendő-e 3D-s játékok lejátszásához? Amennyiben ez a videókártya nem elégséges egy 3D-s játék lejátszásához akkor kérlek titeket ajánljatok nekem egyet elfogadható áron! Válaszotok előre is köszönöm Spy

Szia! Nos az integrált videokártyák univerzálisak, de sajnos nem elégségesek egy komolyabb 3D-s játék megjelenítéséhez, Egy Ati Radeon 8500 vagy egy GF4 Ti4200 jó teljesítményt nyújt, 25-30e Ft körül beszerezhető. Üdv:
Kovách Kornél

Elöljáróban kihangsúlyoznám, hogy nemcsak a videokártya felelős a 3d-s játékok sebességéért, hanem legalább ilyen fontos a géped többi alkatrésze is (processzor, memória). Sajnos a kártyáról elég kevés infót sikerült összeszedni, még a VIA honlapon sem lehetett a teljesítményéről megtudni semmit - de ha minden igaz, akkor egy alaplapra integrált kártyáról van szó. Sajnos az esetek döntő többségében az ilyen beépített videokártyák teljesítménye elég szerény, és nagyon úgy tűnik, hogy a Te esetedben sincs ez másképp. De mivel a puding próbája az evés, azt javaslom, próbálj ki egy-két olyan játékot (mondjuk az ingyenes demókat), amellyel szeretnél játszani, és nézd meg, mit bír. Ha nagyon élvezhetetlenül szaggat, akkor érdemes elgondolkozni egy új kártyán (de lehet, hogy processzorból is erősebb kell). Mivel nem írtad, milyen géped van, és azt sem mondtad meg, mi számodra az elfogadható ár, így lehetetlen hasznos javaslatot adni.
SzabFer

Az integrált videokártyák közül max az nForce chipsetek lebutított GF MX-ei használhatók valamire a windows megjelenítésén kívül, ez semmiképp, sajnos. Ha az elfogadható árat úgy 20-25 körül érted, akkor tán még a Radeon 9000 64MB-os verziójával, vagy egy azonos memóriaméretű Inno3D GF3 Ti200-al járnál a legjobban. Ezekkel sem játszhatsz nyugodtan egy évnél tovább, de amik még olcsóbbak, azoknak már most is meggyűlik a bajuk a combosabb játékokkal. Ebből tényleg próbálj meg nem engedni, mert egy gyenge videokártya akár negyedére is vissza tudja fogni a géped 3D teljesítményét. Tapasztalat, első kézből. :(
Lord Lucas Z

GTA 3

Hi Guru!
Lenne egy kis problémám a GTA3-mal: Melyik fájlok a savegame-k? Király az újság!
Lécci tegyetek be, vagy küldjetek egy emilt!
Csá! Don Vito Goglielmo
Ui.: Mikor jelenik meg a Kiegészítő?

Don Vito Goglielmo, a GTA3 kimentett állásokat a „Saját dokumentumok" könyvtárban találod a GTA3 User File mappa alatt. pl.: c:\Documents and settings\ePtOn\MyDocuments\GTA3 User Files, ahol az ePtOn a user nevét jelenti XP, 2000 és hasonló oprendszerek alatt.
ePtOn

WIN98 PROBLÉMA

Tisztelt Szerkesztőség!
Win98SE-HUN op. rendszerem van. Egyes programok telepítésének elindítása után a csatolt fájlban látható hibaüzenet jelenik meg, majd a telepítés leáll. Kérem segítsenek problémám orvoslásában. Mit állítsak át, mit töltsek le?

Kedves Gábor! A következő URL-en megtalálod a probléma okát, és a patch-et is hozzá: http://support.installshield.com/kb/view.asp?pcode=CLASS630PEE&articleid=Q105810
Üdv: Rusty

HANGKÁRTYA KÉRDÉS

Szia! Kérlek továbbísd ezt a levelet annak az embernek aki penge videokártyákban! köszike! Nos a kérdésem, hogy ha van egy számítógépes 4.1-es hangfalrendszerem és a gépben egy dvd lejátszó akkor milyen hangkártyát kell vennem, hogy a 3d hatást valosan megcsinálja nekem vagyis hogy a golyók elsuhanjanak mellettem és mögöttem .elöre is köszi a választ. Kid

Szia Kid! Kicsit nyakatekert a kérdésed, az SB Live 5.1 mint hangkártya megfelelő egy 4.1-es hangrendszerhez, egy Ati Radeon 8500 (LE) pedig remek képet ad.
Üdv: Kornél

A legélethűbb, ha veszel egy pisztolyt, és megkéred valamelyik haverod, hogy lőjön körül! :) Amúgy a pénzedtől függ. Az új MSI alaplapokban már az integráltak is egész jó térhangzást nyújtanak, egyébiránt az én fülemnek az SB Live! 5.1 nagyon megfelelt, az Audigy-ról nem is beszélve. Lord Lucas Z

VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

Sziasztok! Lenne egy apró problémám. Szeretnék venni egy videokártyát. A baj az, hogy egy P2-99-es alaplapom van. Csinaltam egy tesztet (CPUz), amelyik szerint (Agp aperture size=) Agp résre 64 Mb-ot ír. Én egy Club3D GF4Ti 4200 akartam venni 128 MB-al. Az lenne a kérdésem, hogy akkor szívtam, és csak 64 megás kártyát vegyek vagy vehetem a 128-ast, csak "nem látja majd a felét"? Légyszi mindenképp írjatok vissza, fontos lenne. JLaci

A BIOS-ban beállítható Aperture Memory nem befolyásolja a videokártyán lévő memória elérhetőségét. Ez a beállítás annyit jelent, hogy megmondja, a gép RAM területéből a rendszer szükség esetén MAXIMUM mennyi helyet foglalhat le pluszban a videokártyának, amelyben például a textúrákat készíti elő a kártya számára. Természetesen az így elfoglalt memória levonódik a programok, illetve az operációs rendszer számára rendelkezésre álló mennyiségből. Fontos, hogy ha beállítasz 64MB-ot, az nem azt jelenti, hogy innentől kezdve 64MB-nyi RAM automatikusan lefoglalódik, ez csak a maximum érték. Hogy játék közben mennyi lesz a videokártya számára fenntartott memóriaterület, azt a rendszer maga dönti el. Elméletileg minél több RAM van a videokártyán, annál kevesebb RAM-ot kell lefoglalni a rendszermemóriából, egy 128MB-s kártya nyilván jóval több grafikus adatot tud tárolni a saját memóriájában, és nincs annyira rászorulva az alaplapi memóriára. Az optimális természetesen az, ha sok áll rendelkezésre (mondjuk annyi, amennyi a kártyán lévő mennyiség), de akkor sincs gond, ha negyede/fele az Aperture mérete a kártya memóriájának. A tesztek szerint egyébként szinte egyáltalán nem befolyásolja a 3D-s teljesítményt az, hogy a BIOS-ban milyen apertúra méret van beállítva. Végeredmény: vehetsz 128MB-s kártyát, és ettől nem fogod 64MB-nek látni. SzabFer

VIDEOKÁRTYA VÁSÁRLÁS

Hello!

Azt szeretném kérdezni,hogy milyen videókártyát érdemes venni. Én egy Ati Radeon 8500-at szeretnék de szerintem túl drága és lehet,hogy nem igazán paszzol a gépembe a configom Celeron 433 AGP-s alaplap 128Mb SD ram de ha tudod mond meg kérlek mennyibe kerül a 7500-as és a 8500-as és nem tudom tudsz-e abban segíteni,hogy a MOHAA-ban,hogy lehet kikapcsolni a GL extensions-t;ahoz képest,hogy jelenleg 8mb-os VGA kártyám annyira vészesen nem is akad.
Köszi!

Hello, a legnagyobb probléma, hogy a processzorod miatt már nem tudnád kihasználni teljes mértékben az ATi Radeon 8500-as kártya teljesítményét. Ettől függetlenül biztos lesz hatása a sebességre, azonban a 34e forintos árért cserébe már NVIDIA alapú GF4 Ti4200-as kártyát is kapsz, ami ebben a kategóriában jobb vételnek tűnik. A Radeon 7500 jóval olcsóbb ennél, hisz csupán 15e forintba kerül, és a konfigurációdhoz is jobban illik. Ennek ellenére nem ajánlom, ha hamarosan processzorvásárlást is tervezel... Én talán várnék egy kicsit, és a proci és a vga fejlesztést egy kalap alatt tudnám le, így valamivel kisebbet buknál az üzleten.
A MOHAA-s dologhoz lövésem sincs. :) ePtOn

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Sziasztok! Egy kis problémám akadt a RTCW (wolfenstein) c. játékkal, ezt kéne nektek orvosolni, ha tudjátok. Sóval: ott akadtam meg, hogy már kijutottam a kriptákból, a templomból is és egy olyan pályán vagyok, ahol el kell kerülni a riadóztatást, s be kell jutni a rakétabázisra. Namármost a feladatokat egy kivételével teljesítettem, az pedig az, hogy egy titkos mesterlövészpuskát kell visszaszerezni. Hol ven az? Az eligazitásnál azt mondják velemi ládában? Nade melyikben? Előre is kösz a segítséget: SZAKI

Hali, érdekes, hogy mindenkinek ezzel a pályával van a legtöbb baja :) A szuper mesterlövészpuskát valóban az egyik ládában találod meg, ami tulajdonképpen egy csomag, amit ejtőernyővel dobtak le. Ebből kettő is van, az egyik rögtön az elején, a kis ház melletti tó mögött. A másik, ahol a puska is van, annak völgynek a végén van, ami az alagútból kiérve pontosan szemben található, az őrtorony mögött. Ezt persze nem szemből érdemes megtámadni, hanem jobbra kerülve a domb és a falak mögött el kell osonni a nevezett fegyverig, ugyanis azzal könnyebb lesz. A bázisra bejutás lesz már csak nehéz feladat, ahol az őrt nem szabad megölni a bejáratnál. Üdv: Ch00ler

No kérem. Snooper barátunk valóban egy ládában fekszik, mégpedig egy görbe U alak hátuljában, egy ejtőernyő alatt. Gondolom, a rövid alagutat gond nélkül be tudod határolni. Ennek a közepén el lehet menni oldalra, majd egy létrán fel. Innen lejutsz egy fal mögé, ahonnan csak a hátrasétáló gruppenführert kell követned.
Lord Lucas Z

GP3 2000

Sziasztok, Üdvözlök mindenkit a PcGuru stábjában. Egy kérdésem lenne csak. Van egy GP3 2000 Season F1szimulátorom és azt szeretném megtudni töletek, milyen billentyűkombinációval kapcsolhatom át a sebesség kijelzőt a pilótafülkében mph-ról kph-ra (km/h).Köszönöm előre is és további szinvonalas munkát, és népszerű PcGuru-t kívánok!

Üdv! Nem a gomboknál keresendő a „hiba", a Gp-sorozat sajátossága, hogy ezt a Main Menu\Utilities\Menu setup-ban állíthatod be, a „Use metric units" beikszelésével. Hogy miért ide rakták ezt az opciót, azt ne kérdezd, de 10 évig nem tudtak változtatni rajta...
Bye: sajoati

NVIDIA DRIVER

Tisztelt szerkesztőség. azzal a kéréssel fordulok önökhöz, hogy a 2002-es szeptember v. e körüli cd mellékletükön volt egy nvidia vanta tnt2-es grf kártya driver programja ami müködött xp alatt is kitünően. sajnos teknikai okok miatt ez a prg megsemmisől és azóta nem találom e cd-met, így nem tom használni a kártyát megfelelöen xp alatt. Ha tudják akkor legyenek szivessek csatolni egy emailhoz a drivert. köszönettel:
Tánczi Tibor

Még a legújabb (jelen pillanatban kb. 41.42) Detonátorokban is van support a Vantához. Biztos ezek is korrektül működnek.

NEED FOR SPEED 4

Hy!
Egy kérdésem lenne hozzád: Nem tudnál nekem vhonnan szerezni Need For Speed 4: High Stakes autókat, mert megszűnt az a honlap, ahonnan le lehetett őket tölteni. Előre is Kösz.
Jim

No, utánanéztem a kérésnek, s íme:
http://nfs.hwextreme.com/nfs4/dloadcars.shtml
Parancsolj, elég szép a választék.

FIFA 2003

Sziasztok! Lehet nem jó helyre írok, de ha nem, eljutatnád az illetékeshez, ha szépen megkérlek! LÉGYSZÍVES!!! :))) Van nekem egy kérdésem, bár ez lehet, hogy ezzel az EA hez kellene fordulnom, csak hát nem tudok angolul! Kérdésem a következő! Miért csinálja azt az EREDETI FIFA 2003-om, hogy ha el akarom indítani, akkor a játék 70% ban ne mindul el, hanem hiba üzenet nélkül, visszalép a "kedvenc" windowsomba! Próbáltam a Windows reinstall után is és a NVIDIA driverek frissítésével, de semmi! A gépem configja a következő! ASUS TUSL2 alaplap Tualatin 1.2Mhz Asus V7100 32MB (geforce 2 Mx400) 256MB A vinyómon a hej annyi mint a szemét! (több mint 2 GB) De ha nagynehezen elindúl, akkor 1024*768 16bit ben rezdülléstelenűl szalad! Akkor meg mi nem jó! Minden game normálisan fut, de ez a F*S nem! Várom válaszotokat!Köszönöm a segítséget előre!
GyaxyBoy

Úgy érzem, az 1.2Mhz-cel van baj. Továbbá, ha a vinyódon van több mint 2 giga szemét, szerintem nyugodtan töröld le! Komolyra fordítva a szót: nem lehet, hogy a konfig program valamelyik beállításával akad össze a géped? Próbáld ki több különböző felbontásban, (desktop resolution!), effekteket ki-be kapcsolgatva. Bár az új FIFA-val nem játszottam, a régieknél előfordult, hogy ez megoldotta a gondot. Ha Win98-at használsz, az is megeshet, hogy a DirectX-ed régi, ilyenkor is hajlamos hasonló tüneteket produkálni. Sőt, pár elkeserítő példa után azt is el tudom képzelni, hogy csak WinXP alatt érzi elég jól magát.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Sziasztok!
Egy kis problémám akadt a RTCW (wolfenstein) c. játékkal, ezt kéne nektek orvosolni, ha tudjátok. Sóval: ott akadtam meg, hogy már kijutottam a kriptákból, a templomból is és egy olyan pályán vagyok, ahol el kell kerülni a riadóztatást, s be kell jutni a rakétabázisra. Namármost a feladatokat egy kivételével teljesítettem, az pedig az, hogy egy titkos mesterlövészpuskát kell visszaszerezni. Hol ven az? Az eligazitásnál azt mondják velemi ládában? Nade melyikben? Előre is kösz a segítséget:
SZAKI

Hali, érdekes, hogy mindenkinek ezzel a pályával van a legtöbb baja :) A szuper mesterlövészpuskát valóban az egyik ládában találod meg, ami tulajdonképpen egy csomag, amit ejtőernyővel dobtak le. Ebből kettő is van, az egyik rögtön az elején, a kis ház melletti tó mögött. A másik, ahol a puska is van, annak völgynek a végén van, ami az alagútból kiérve pontosan szemben található, az őrtorony mögött. Ezt persze nem szemből érdemes megtámadni, hanem jobbra kerülve a domb és a falak mögött el kell osonni a nevezett fegyverig, ugyanis azzal könnyebb lesz. A bázisra bejutás lesz már csak nehéz feladat, ahol az őrt nem szabad megölni a bejáratnál. Üdv: Ch00ler

No kérem. Snooper barátunk valóban egy ládában fekszik, mégpedig egy görbe U alak hátuljában, egy ejtőernyő alatt. Gondolom, a rövid alagutat gond nélkül be tudod határolni. Ennek a közepén el lehet menni oldalra, majd egy létrán fel. Innen lejutsz egy fal mögé, ahonnan csak a hátrasétáló gruppenführert kell követned.
Lord Lucas Z

MAX PAYNE

Sziasztok.
Gyuri vagyok.
Azt szeretném megtudni,hogy a Max Pyane-nek ,hogyan kell azt a bizonyos "-developer"-t beírni,hogy aztán ezzel a paraméterrel elíndítsuk a játékot.Nekem sosem fogadja el,ezért nem tudom előhívni a konzolt és nem tudom beírni a kódokat. Légyzsi segítsetek(help).
Előre is köszönöm. Üdv:Gyuri.

Ejnye, Gyuri!
Nem olyan nehéz az a Max Payne kód nélkül sem! A régi gépemen még átlag 5-10 fps-sel futott, mégis sikerült végignyomni, és nagyon élveztem. Hidd el, saját magadnak ártasz, ha cheateket használsz, a Max Payne-t meg különösen kár ezzel elrontani! Ha már tényleg sehogy sem megy – mivel a rovat neve mentőöv – nem szívesen, de elmondom, hogyan próbálkozz. (A legtöbb programnál ez így működik, feltehetően itt is.) Jobb klikk a parancsikon felett -> tulajdonságok -> cél mező, és az .exe elérési útja mögé írd be azt a bizonyos „-developer"-t.

HARDVER HÍREK

ATI RADEON ALL-IN-WONDER 9700 PRO

Az ATI megkezdte All-in-Wonder 9700 Pro nevű videokártyájának forgalmazását, mely videó ki- és bemenetekkel, és egyéb továbbfejlesztett multimédiás képességekkel van felszerelve. A csúcsmodell 449 dolláros listaáron lesz kapható, míg az All-in-Wonder 8500DV kártyáját 199 dollárért, az All-in-Wonder 7500 kártyát pedig 149 dollárért értékesíti a gyártó. Ezek támogatják az ún. mulTView technológiát, amellyel két különálló csatorna is megtekinthető egy időben, vagy éppen egy felvétel alatt közben másra használhatjuk a szabadon maradó csatornát. A VIDEOSOAP technológia megszünteti a tömörített képanyag blokkosodását, ezeken felül képes másodpercenként 30 frame-mel mozgó képanyagot rögzíteni VideoCD vagy 720x480-as felbontásban MPEG-2 formátumban.

December elején jelentette be az ATI, hogy megjelenteti All-in-Wonder VE kártyáját. Ez annyiban érdekes, hogy PCI-slotba illeszthető. A gyártó azzal indokolta lépését, hogy a piac forgalmának 36 százalékát még mindig az ezzel a csatolófelülettel szerelt grafikus meghajtók teszik ki, s ezt a szegmenst próbálják megcélozni. A Radeon 7500 All-in Wonder-re épül, a foglalatot nem számítva azonos testvérével (Radeon 7500 GPU, 64MB DDR memória, 125 csatornás sztereó tv-tuner, analóg és digitális videórögzítés, kompozit videó és S-video kimenet, ATI Theater 200 videodekóder chip, teletext-támogatás, HydraVision támogatás, TV-ON-DEMAND timeshifting), ám ehhez nem jár távirányító. Ára 129 dollár, és kapjuk hozzá a Multimedia Center 7.9 és a Pinnacle Studio 8 szoftvereket.

DDR466 ÉS DDR500 MEMÓRIAMODULOK

Tovább folyik a verseny a memóriagyártók közt is. Két vállalat is bejelentette új nagyteljesítményű modelljeit. A GeIL DDR466-os moduljai már elérhetőek, válogatott 4 ns-os memóriachipekből és hatrétegű nyomtatott áramköri lemezből épülnek fel, CAS-késleltetésük 466 MHz-en 2.5, míg működési feszültségük 3.1 Voltig emelhető, 256 és 512 Mbyte-os kiszerelésben vásárolhatóak meg.

A versenytárs, az OCZ Technology egyelőre csupán arról számolt be, hogy rendelkezésére állnak a DDR466 és DDR500 sebesség eléréséhez szükséges memóriachipek, melyekkel 3.7, illetőleg 4Gbyte/sec sávszélesség érhető el. Ezek viszont csak akkor lesznek piacra dobva, ha megjelennek a megfelelő támogatást nyújtó alaplapok. Ilyet eddig csak az Abit tudott felmutatni, a többi gyártónak még problémája van a DDR500-as modulokkal.

MATROX PARHELIA 256 MBYTE MEMÓRIÁVAL

Már a boltok polcain van a Matrox grafikus munkaállomásokba szánt új videokártyája, melyet 256 MB memóriával szereltek fel. A csúcskártya ára 145 ezer forint körül mozog, és ez az alábbi adatok alapján el is fogadható. 0,15 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiával készül, 80 millió tranzisztort és 4 renderelő futószalagot tartalmaz. Órajelenként 4x4, azaz 16 textúrát dolgoz fel, és 4 programozható vertex shader is helyet kapott benne. Parhelia már TripleHead technológiával rendelkezik, ami azt jelenti, hogy egy harmadik, 230 MHz-es RAMDAC révén a chip egyszerre akár három megjelenítőt is képes kezelni, így egy gigantikus, 3840x1024 pixeles felbontású kijelzőt is kezelni képes.

matrox Parhelia
High Fidelity Graphics

PRETEC: A LEGNAGYOBB MEMÓRIAKÁRTYÁK

A Pretec bejelentette 1.5, 2 és 3 Gbyte-os CompactFlash memóriakártyáit, melyek jelenleg a legnagyobb tárkapacitásúak a világon. Elsősorban nem otthoni célra készültek, speciális változataikat hadászati és ipari célra szánják, s ezek esetében a gyártó -40 és 125 Celsius-fok között garantálja a működést, bár természetesen digitális kamerákban, hordozható számítógépekben is felhasználhatóak. A megjelenés időpontját még sötétség borítja, bár a 3 GB-os változat ára már ismert: 2499 dollár.

MÁR 250 GBYTE

A Maxtor megjelentette a világ legnagyobb kapacitású merevlemezét. 250 Gbyte tárhelyen elfér akár 250 órányi tömörített videó. Ez már illeszkedik az ATA133-as felületre, adatelérési ideje 12 ms. A piacra került első dobozok még tartalmazzák az Ultra ATA/133 PCI adaptert is, ezzel segítik a kompatibilitást a régebbi gépekhez, így a meghajtót SCSI eszköznek ismeri fel az operációs rendszer. A termék már a boltok polcain van, ára 399 dollár, egy év garanciát ad rá a gyártó.

GNB MAX: AZ ÚJ MSI ALAPLAP

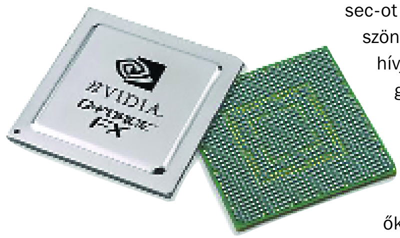
Az MSI új, a Granite Bay kódnéven ismert Intel E7205 chipkészletre épülő alaplapot mutatott be, amelyet professzionális felhasználóknak ajánl. DDR266 SDRAM modulok használatával 4,2 Gbyte/sec memória-sávszélesség érhető el a kétcsatornás DDR SDRAM vezérlőnek köszönhetően, amely a Pentium 4 processzorok 533 MHz-es front side buszának sávszélességével egyenlő. Támogatja a Hyper-Threading technológiát és az AGP8X felületet, valamint az Intel ICH4 southbridge révén kezeli az USB2.0 eszközöket, illetve az ATA33/66/100 merevlemezeket. Integrált részei az ATA vezérlő, Intel Gigabit Ethernet kontroller, FireWire, valamint 5.1 csatornás audiovezérlő. Maximum 2 Gbyte DDR200/266 SDRAM építhető be a négy DDR DIMM memóriafoglalatba. 5 PCI és 1 AGP8X port található még az alaplapon, valamint támogatja a PC2PC Bluetooth funkciót a megszokott kényelmi szolgáltatások mellett (D-Bracket, Live Update2, Fuzzy Logic 4, i-Speeder és PC Alert III).

ÚJ FORMÁTUM, ÚJ ELLENTÉTEK

Új technológiát dolgoztak ki nagyteljesítményű optikai adathordozók gyártására, mellyel akár 50 Gbyte tárhelyet tudnak biztosítani egy lemezen. Két formátumon is dolgoznak, és ebből adódik az ellentét a gyártók két csoportosulása közt.
Az egyik oldalon az AOD (Advanced Optical Disc – Fejlett Optikai Lemez) áll, mely 20 Gbyte-ot tud tárolni. 405 nanométer hullámhosszú kék lézert használ. Előre láthatóan jövő évben már forgalomba kerül, és ránézésre sima CD-nek vagy DVD-nek tűnik, hisz mérete ezekkel megegyezik.
A másik a Blu-Ray (kék sugár), egy oldalára 27, két oldalára összesen 50 Gbyte férne. Ennek megjelenése is a közeljövőben várható, méretre megegyezik vetélytársaival.
A két technológia két részre osztotta a gyártókat. Az AOD tömöríti a nagyobb csoportot, mögötte áll az úgynevezett DVD Forum, mely 212 gyártót képvisel. A Blu-Ray ezen a téren hátrányban van, bár olyan nevek állnak a listáján, mint a Sony, Hitachi, LG Electronics, Royal Philips Electronics, Pioneer, Samsung Electric, Sharp és a Thomson Multimedia. A csata még nem dőlt el, még az említett cégek sem tudnak semmit biztosra. Ezt bizonyítja az a találkozó, ahol megpróbálták a jövőjüket közösen megtervezni, csökkenteni az ellentéteket. Ez sajnos nem valószínű, hogy sikerül, s ez derült ki Hideyuki Irie, a DVD Forum egy tisztviselőjének nyilatkozatából is, a megbeszélés után.

NVIDIA GEFORCE FX 5800/5800 ULTRA

Az NVIDIA hivatalosan is bejelentette GeForce FX grafikus processzorát, melyet eddig NV30-ként ismertünk. Az híráradat így sem bőséges, kevés adatot tudunk: 0,13 mikronos rézalapú technológiával készül, körülbelül 125 millió tranzisztorból épül fel, és 500 MHz körüli sebességen üzemel, 8 renderelő futószalaggal és futószalagonként 1 textúrázó egységgel rendelkezik. A GPU 128 bites memóriabuszt támogat, azonban maximális memória-sávszélessége így is elérheti a 16 GB/sec-ot az 1 GHz-en üzemelő DDR-II memóriachipeknek köszönhetően. Alapja az úgynevezett CineFX architektúra, így hívják a DirectX 9.x-es gyorsításért felelős motort. Támogatja a Pixel Shader 2.0, Vertex Shader 2.0 funkciókat, valamint az RGB komponensenkénti 16 és 32 bites lebegőpontos színábrázolást. Két típusban fog készülni: 5800 és 5800 Ultra verzió, áruk 399 és 499 dollár körül lesz, s február környékén már meg lehet őket vásárolni.



ÚJ PCI-X SZABVÁNY

A PCI-SIG (PCI Special Interest Group) bejelentette, hogy hamarosan megkezdődik az 1066 MHz-es adatátviteli szabvány kidolgozása, mely felülről kompatíbilis a PCI-X 266 és a PCI-X 533 architektúrával. A PCI-SIG képviselői szerint helyet kapnak rajta különböző energiatakarékos funkciók is.
„Hisszük, hogy a PCI-X párhuzamos architektúráját ki lehet terjeszteni, és nagyobb sebességre lehet gyorsítani, amivel a sávszélesség is megkettőzhető" – mondta Alan Goodrum, a PCI-X munkacsoport elnöke. „A PCI-X technológia kiterjesztése elsősorban azon fejlesztők számára előnyös, akik ragaszkodnak a kompatibilitáshoz és a befektetések védelméhez."
Az új eszközök sávszélessége akár 8,6 Gbyte/sec is lehet.

PCI SIG
10TH YEAR ANNIVERSARY

NVIDIA CRUSH K8

A Comdex szakkiállításon már megtekinthető volt az NVIDIA Athlon 64 processzorokhoz szánt Crush K8 kódnevű chipje. Nem tévedés az egyes szám, a készlet csak egy chipet tartalmaz, mert az AGP-vezérlőt a southbridge chipbe építették be. A chipset Hyper Transport interfészen kapcsolódik az Athlon 64-hez, amely integrált memóriavezérlőt tartalmaz.
„Mivel az AMD a memóriavezérlőt beépítette a processzorba, a north bridge chip szerepe csak az AGP-vezérlőre korlátozódna. Ezért úgy határoztunk, hogy azt a south bridge-be építjük be, így az alaplapgyártóknak kevesebb tervezési feladata lesz" – mondta Drew Henry, az NVIDIA platform termékmenedzsment részlegének alelnöke.
A többi chipsetgyártó (ALi, VIA, SiS, ATI) nem valószínű, hogy követi az újítást, előre láthatóan ők maradnak a dupla chipes megoldásnál.

ÚT AZ IDE-KÁBELEK DZSUNGELÉN KERESZTÜL

A Seagate bemutatta új SerialATA Barracuda V sériájú merevlemezét. A cég szükségét érzi, hogy bevezesse SerialATA támogatású termékeit a piacra, hisz ennek a technológiának sok előnye van a párhuzamos-ATA formátummal szemben, ami már 15 éve használatban van, így rég elavult. Az új megoldás sokkal vékonyabb, kisebb a pin-szám, valamint a feszültségszükséglet. Mindenki járt már úgy, hogy a számítógép belsejében matatva nem fért hozzá valamelyik alkatrészhez a sok széles IDE kábeltől, ráadásul ezek akadályozzák a légáramlást a házban. Míg ma egy IDE-buszra két eszköz csatlakozhat, addig a soros megoldás használatánál ez egyre korlátozódik, ám a sebesség jócskán nő, eléri a 150 Mb/másodperces értéket. Olyan megoldásokat is kínálnak, hogy különböző csatlakozók segítségével össze lehessen kötni a régi technológiás winchestereket az új kábelekkel, de ilyenkor csak a kábelek kisebb méretével nyerünk helyet, az adatáramlás nem lesz gyorsabb. Bár az áttérés nehéz és hosszadalmas lesz, már most nagy az érdeklődés a Seagate új megoldása után.

ECS VIDEÓKÁRTYÁK

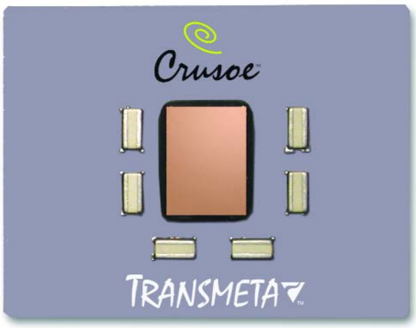
A Comdexen debütált az olcsó alaplapjairól híressé vált gyártó első videokártyájával, mely AG600-T8-D64 néven fut, és lelke a SiS Xabre 600-as GPU-ja. Érdekesség a D-Sub, DVI-I és TV-Out kimenet, valamint a speciális 3D szemüvegekkel kompatíbilis csatlakozó. A processzor, illetve a 64 MB DDR SDRAM memória 275 és 600 (2x300) MHz-es működési frekvenciával rendelkezik. A leendő vételárról nem tudni semmit, de valószínű, hogy ugyanolyan alacsony árfekvést céloznak meg, mint egyéb termékeiknél, ezért a többi gyártó agresszív árverseny kialakulásától tart, ami azonban a felhasználók számára kedvező hír.

Két új alaplapot is bemutattak a Las Vegas-ban rendezett kiállításon. Az egyik a P4-ekhez készült P4S55A. Az 533 MHz-es rendszerbusz frekvenciával és Hyper-Threading támogatással rendelkező legújabb Intel Pentium 4-es chipekkel kompatíbilis, és a SIS 655-ös chipkészletére épül, mely kétcsatornás PC2700-as DDR memóriavezérlővel van felszerelve, ami révén 5,2 GB/s-os memóriasávszélességet is elérhet. A lapon öt PCI slot, egy CNR slot, egy AGP8x slot, valamint négy DIMM memóriafoglalat kapott helyet, és maximálisan 4 GB memóriát képes kezelni.

A másik termék a K8VTA típusjelzésű új ECS alaplap, mely a jövőben megjelenő Athlon 64-es processzorokkal kompatíbilis. VIA K8T400-as chipsettel szerelik, maximum 2 GB PC2700-as DDR SDRAM memória fogadására képes, és öt PCI valamint egy-egy CNR és AGP8x slot található rajta.

A TRANSMETA ÚJ PROCESSZORA

Rövidesen megjelenik a második generációs Crusoe processzor Astro néven. A fejlesztők jelentős teljesítménynövekedést és alacsonyabb energiafogyasztást értek el. Az új CPU 256 bites lesz a jelenlegi 128 bites szóhosszal dolgozó Transmeta-architektúrával szemben, így elődeinél kétszer több utasítást végez el órajelenként, Teljesítménye 2-3,5-szer magasabb, fogyasztása viszont közel felére esett vissza. A Code Morphing-implementáció – melynek feladata, hogy az x86 utasításokat valós időben öntse a Crusoe VLIW-magja (Very Long Instruction Word) által értelmezhető és végrehajtható formába – segíti elő ezt az igen előnyös változást. A szilíciumon végzett változtatások nélkül lehet a számítási sebességet növelni csak a szoftver optimalizálásának köszönhetően. Az Intel Banias ellenfele jövő év közepén fog megjelenni 0,13 mikronos technológiával, órajele 1,4 GHz lesz.



NVIDIA PERSONAL CINEMA 2

Hamarosan megjelenik az NVIDIA ezen terméke, mellyel megpróbál versenytársat állítani az Ati All-In-Wonder kártyái mellé. A mellékelt szoftverek segítségével lehetőségünk van a megtekinteni kívánt műsorok programozott felvételére, egyes jelenetek azonnali visszajátszására valamint a reklámok kihagyására is. DVD-lejátszásra a mellékelt WinDVD, videoanyagaink szerkesztésére az MGI VideoWave 4.0 SE áll rendelkezésünkre. Kapunk még egy multifunkcionális távirányítót is, mellyel nem csak a kártyát, hanem CD/DVD lejátszónkat, TV-t és egyéb elektronikai cikkeinket vezérelhetjük most már rádióvezérléssel, így nem kell szamolni a belógó akadályokkal, ami eddig gond volt az infravörös változatoknál.

AZ INTEL JÖVŐ ÉVI TERVEI

Az Intel törölte a 667 MHz-es rendszerbusszal működő CPU-kat és az ezt támogató eszközöket a jövő évi kínálatából. A cég vezetősége úgy döntött, hogy ezt a lépcsőfokot átugorva egyből 800 Mhz-es rendszerbuszt támogató termékeket dob piacra. 2003 második negyedévében fog megjelenni az a 3,2 GHz-es Pentium 4, amelyik ezt először támogatni fogja (Springdale PE).

Félév előtt megjelenik viszont a Canterwood kódnevű lapkakészlet, mely támogatja a 800 MHz-es rendszerbuszt használó Pentium 4-eket, valamint kétcsatornás DDR400 memóriavezérlővel rendelkezik. Használja az AGP8X eszközöket, és az új ICH5 southbridge révén képes együttműködni a Serial ATA felületű merevlemezekkel is.

Ekkor jelennek meg az alacsonyabb órajelű, Hyper-Threading támogatással rendelkező modellek is, ezek szintén 800 MHz FSB-t használnak, s ez okból használatukhoz szintén új alaplapra lesz szükségünk. 2,4, 2,6, 2,8 és 3 GHz-es változatban kerülnek piacra.

A megjelenő lapkakészletek kétcsatornás memóriavezérlővel rendelkeznek, és a Springdale-P kivételével mind támogatja a DDR 400 memóriamodulokat és a 800 MHz-es rendszerbuszt.

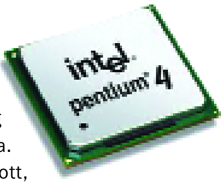
Viszont már megvásárolható két új Celeron processzor. A két modell 2.1 és 2.2 GHz-en fut, 0.13 mikronos technológiával készül, és 128 Kbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. 400 MHz-es rendszerbuszt használ mindkettő, és Socket478-as foglalatba illeszthetők. Áruk ezer darabos tételben 89, illetve 103 dollár.

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

Mivel karácsonyig már csak pár nap maradt hátra, szeretnénk néhány hasznos tanáccsal szolgálni azoknak, akik az utolsó percben vásárolják meg a fa alá valót. Ha pedig némi pénzt hoz a Jézuska, akkor van idő átgondolni az itt leírtakat, és az igényünknek és lehetőségeiknek megfelelően tudjuk kiválasztani a legmegfelelőbb összeállítást.

PROCESSZOROK

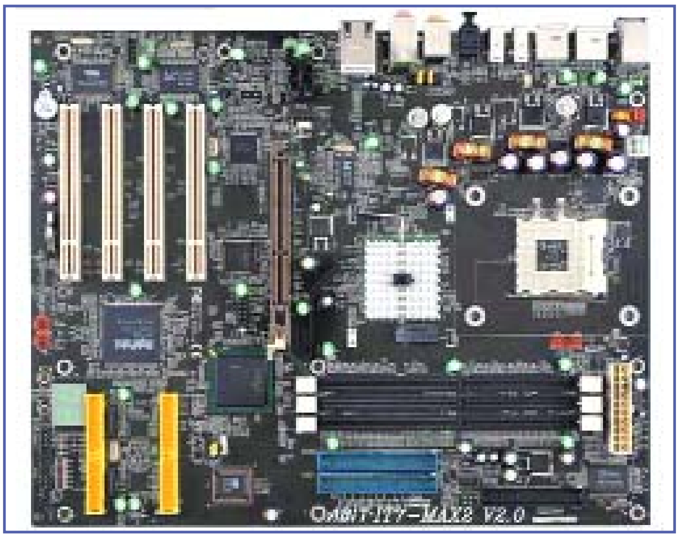
A processzorpiac némileg átrendeződött az elmúlt idők során, ugyanis az Intel három év után sikeresen visszahódította a felső kategóriát. A középkategóriában elfogadható termékeket készítenek, azonban az alsó szektor egyértelműen az AMD kezébe került. Az Intel Pentium 4 alapú Celeron processzorai a 128k másodszintű gyorsítótárnak köszönhetően nagyon rosszul teljesítenek, és ezen jó tuningolhatóságuk sem segít: még 2.26 GHz-en járatva sem képes megközelíteni az Athlon XP-k leglassabb változatát sem. Éppen ezért senkinek sem ajánljuk az új Celeron processzorokat, akinek van pénze, az válasszon Pentium 4-et, vagy egy jobb Athlon XP-t. Aki olcsó gépet szeretne vásárolni, annak pedig valamelyik lassabb Athlon XP, esetleg Duron processzor a jó választás. Az 1.3 GHz-es AMD Duron processzor a maga bruttó 10 000 forintjával az igazi megoldás a belépőszintű számítógépek piacára, ráadásul az összes mai alaplap támogatja az Athlon XP-ket is, így később problémamentesen és olcsón bővíthetjük a most megvásárolt Duronunkat. Az AMD igen ésszerű, és a vásárlók számára is kedvező lépésre szánta el magát: leállította a Duron vonal fejlesztését, és helyette a lassabb Athlon XP-k árát oly mértékben csökkentette, hogy mindenki számára elérhetővé váltak. Az 1700+ teljesítményjelölésű modell ára mindössze 15 500 forint, és bőven felveszi a versenyt a nála sokkal drágább Pentium 4-ekkel.



A következő szintet az Athlon XP 2400+ képviseli, amely csak nemrég érkezett az országba, így még bruttó 50 000 forint körül alakul az ára. Komoly előnye, hogy már a javított, Thoroughbred-B magra épül, így a 2.0 GHz-es alap órajelet könnyedén feljebb tornázhatjuk egy kis rendszersín vagy szorzó emelés segítségével. Mindenkit óva intenék a régi, Thoroughbred-A magos 2200+-tól, mert a 0.13 mikronos gyártástechnológia ellenére alig termel kevesebb hőt, mint a korábbi változatok, viszont sokkal többe kerül. Sajnos az AMD elég nehézkesen tudott csak átállni a 130 nanométeres gyártásra, az idő azonban sürgette őket, tehát a Thoroughbred-A csak egy kényszermegoldás volt. Aki nem riad vissza a túlhajtástól, annak jó választás lehet a 2.2 GHz-es Pentium 4, amely alap órajelen túlságosan lassú a 46 000 forintos árához képest, de egy kis szerencsével 3 GHz fölött is járathatjuk, úgy már lényegesen jobb ár/teljesítmény mutatóval rendelkezik. Az abszolút felsőkategóriát a 2.53-2.8GHz-es Pentium 4 képviseli, akinek van 67-100 ezer forintja processzorra, annak mindenképpen ez a legjobb vétel. Ma már olyan választék van mindkét gyártó processzorait támogató lapkakészletekből, hogy nyugodt lélekkel választhatjuk azt a gyártót, amely számunkra jobb ár/teljesítmény arányú terméket kínál, nem kell attól félni, hogy az egyik instabilabb, vagy bármiben rosszabb, mint a másik, csak teljesítményben van különbség.

AMD BOARD

Az AMD processzorokhoz készült alaplapok két nagy csoportba oszthatók, ami egyben a megcélzott kategóriát is jelenti: az egyik a régebbi, SDR memóriát (is) támogató alaplapok, a másik a csak DDR SDRAM-ot elfogadók. A különböző memóriatípusok előnyeire és hátrányaira itt nem térünk ki, ennek ugyanis külön fejezetet szenteltünk. Az elmúlt egy évben gyakorlatilag teljesen kihaltak azok az alaplapok, amik csak SDR SDRAM-ot támogatnak, helyettünk megjelentek az olyanok, amelyek mindkettőt képesek hasznosítani. Ennek ellenére néhány boltban még fellelhetőek a már lassan két éves VIA KT133A lapkakészletre épülő alaplapok, mint például az ABIT KT7A, az Asus A7V133, a Soltek SL75-KAV és társaik, ezeket ma már senkinek nem ajánlanám, szinte azonos áron már sokkal jobbakat lehet vásárolni. A mindkét memóriatípust támogató „kombós" alaplapok piacát jelenleg egyértelműen a világ legtöbb alaplapját gyártó, olcsó, de nagyon jó minőségű termékeiről ismert ECS (Elitegroup Computer Systems) vezeti. Néhány évvel ezelőtt még egyáltalán nem voltak jelen a magyar piacon, ennek ellenére nem kell tőlük tartani, mindenkinek ajánljuk termékeiket.



Talán a legérdekesebb alaplapjuk az ECS K7SEM 3.0C, amely integrált AMD Duron „1200+" processzort tartalmaz, és mindössze bruttó 25 000 forintos áron hozzáférhető nálunk is. Az alaplap egyébként a SiS 730S lapkakészletére épül, integrált grafikus magot, VIA VT1612A AC'97-es hangkártyát támogat, 2 db SDR SDRAM foglalatjába maximálisan 2GB memória illeszthető, a későbbi bővíthetőségért pedig a külső 4x-es AGP, a 2 PCI és egy AMR foglalat felelős. Aki olcsón szeretne jó teljesítményű számítógépet vásárolni, mindenképpen ezt ajánljuk: a mindennapos otthoni és irodai műveletekre tökéletesen alkalmas, rendkívül kedvező áron megkapható, és microATX formátuma miatt kisméretű házakban is elfér.

Aki ennél egy kicsit több pénzt szán új számítógépére, annak már tágabbak a lehetőségei, VIA és SiS lapkakészletes termékek közül egyaránt válogathat. A SiS vonal legéletképesebb tagja az ECS K7S5A, amely már több mint egy éve forgalomban van, ennek ellenére kategóriájában még mindig ő a legjobbak egyike. Egy kombinált alaplapról van szó, vagyis 2 SDR és 2 DDR memóriafoglalat is található rajta. A SiS 735 lapkakészletből adódóan képes kezelni az összes 200 és 266 MHz-es rendszersínnel rendelkező AMD processzort, vagyis a bővítés lehetősége még sokáig fennáll, akár az Athlon XP 2600+-t is kezeli. Aki szeretné kihozni gépéből a maximumot, és egy kis túlhajtástól sem riad vissza, annak is jó társa lehet a termék, ugyanis az Internetről letölthető nem hivatalos BIOS fájlok használatával könnyedén emelhetjük processzorunk magfeszültségét és szorzóját is, a gyári BIOS csak a rendszersín órajelének emelését teszi lehetővé. Az alaplap 5 PCI, egy 4x-es sebességű AGP, valamint egy AMR foglalattal rendelkezik, ára pedig bruttó 16 000 forint körül mozog.

Az SDR és DDR memóriát egyaránt támogató alaplapok közül a VIA KM266 lapkakészletre épülő microATX méretű ECS L7VMM2 a leggazdagabb: a VT8235 déli hídnak köszönhetően USB2.0, valamint egyes példányok esetén IEEE 1394 és LAN vezérlővel is rendelkezik. Bruttó 19 500 forintos ára egy kicsit magas, bár integrált ProSavage grafikus magot és a 2.2-es AC'97 szabványnak megfelelő hangvezérlőt is tartalmaz. A K7S5A-hoz hasonlóan ez is támogatja az összes 200 és 266 MHz-es rendszersínt használó AMD processzort, kis mérete miatt azonban az egy AGP és CNR mellett csak 3 PCI foglalat van rajta.

Térjünk át a csak DDR foglalattal rendelkező alaplapokra. Itt már az eddigieknél lényegesen szélesebb a választék, az alsó kategória azonban továbbra is az ECS kezében van, de ezek már sokkal kevésbé használható termékek, mint az eddig felsoroltak. A SiS vonalon elsősorban a SiS745 lapkakészletre épülő K7S6A-t érdemes megemlíteni. Hivatalosan ez sem támogatja a 333MHz-es rendszersínt, ráadásul lényegesen lassabb, mint a VIA KT333-ra épülő társa, a K7VTA3, így megfontolandó a megvásárlása. Ugyanez érvényes a régi, VIA KT266A lapkakészletre is. A VIA KT333 mellett azonban érdemes elidőznünk egy kicsit. Akinek ma erre a termékre épülő alaplapja van, nem szükséges a lecserélésen gondolkodnia, mert egyetlen piacon lévő termék sem hozott hozzá képest érezhető sebességnövekedést. Nagyon fontos a 8x-os AGP kérdése, ezért – bár nem pont ide tartozik –, röviden kitérnék rá. A hangzatos név ellenére az átlagfelhasználó, sőt még a legnagyobb játékosok számára sem hoz semmilyen újítást vagy gyorsulást a 4x-eshez képest, ennek több oka is van. Először is ez a szabvány nem a játékosok, hanem a professzionális felhasználók számára készült (Az AGP 3.0-ról bővebben a novemberi számunkban olvashattatok). A másik fontos ok az, hogy a jelenleg kapható videokártyák már olyan nagy beépített memóriával érkeznek, hogy egyszerűen nincs

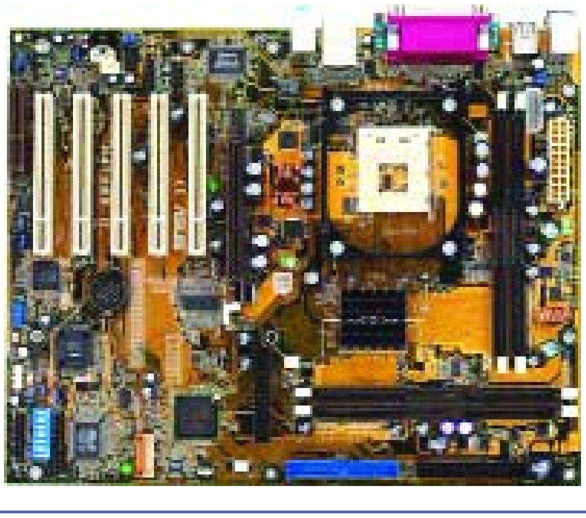
AMD ALAPLAPOK

	K7SEM3.0C	ECS K7S5A	ECS L7VMM2	ECS K7S6A	ECS K7VTA3	ECSL7VTA	Gigabyte GA7VAXP-Ultra	ABIT AT7-MAX2
Északi híd	SiS730S	SiS735	VIA KM266	SiS745	VIA KT333	VIA KT400	VIA KT400	VIA KT400
Déli híd	-	-	VT8235	-	VT8233A	VT8235	VT8235	VT8235
FSB 333 MHz	-	-	-	nem hivatalosan	igen	igen	igen	igen
Foglalatok	2 PCI 1 AMR AGP 4x	5 PCI 1 AMR AGP 4x	3 PCI 1 CNR AGP 4x	5 PCI 1 CNR AGP 4x	5 PCI 1 CNR AGP 4x	5 PCI 1 CNR AGP 8x	5 PCI AGP 8x	t PCI AGP 8x
Memória	2 SDR	2 SDR 2 DDR	2 SDR 2 DDR	3 DDR	3 DDR	3 DDR	3 DDR	4 DDR
Integrált hang	AC '97	AC '97	AC '97 2.2	AC '97	AC'97 2.2	AC'97 2.2 (6)	AC '97 2.2 (6)	AC '97 2.2 (6)
Integrált VGA	van	-	VIA ProSavage	-	-	-	-	-
USB 2.0	-	-	van	-	-	van	van	8 db
Méret	microATX	ATX	mircoATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Egyéb	Duron 1200+	LAN	FireWire, LAN	lassú		olcsó és jó	Serial-ATA	full extra
Ár (bruttó)	25000	16000	19000	17000	17000	22000	-	44000

szükség a rendszermemóriára a textúra tárolásához, így az AGP port sebessége gyakorlatilag lényegtelenné válik. Tehát senki se rohanjon lecserélni meglévő KT333-as alaplapját csak azért, mert a nyolcas szám kétszer akkora, mint a négyes. Aki viszont most kíván alaplapot vásárolni, az ne vegyen KT333-as változatot, mert szinte azonos áron kap az újabb, KT400-at használó terméket, azt a pár száz forintot mindenképpen megéri.

Ahogy azt az előbb is mondtuk, a VIA legújabb terméke, a KT400 nem hoz igazán komoly újítást a KT333-hoz képest, de ennek ellenére ez a mostani etalon. Gyakorlatilag két dologban tér el a KT333-tól, az egyik a már említett 8x-os AGP támogatása, a másik a megduplázott, 533MB/s adatátvitelre képes V-Link kapcsolat az északi és déli híd között, ez azért jól jön a perifériaműveleteknél. A KT400 északi híd társa a VT8235 déli híd, amely UDMA133, hatcsatornás AC'97 hangvezérlő, USB 2.0 és FireWire támogatást is biztosít. A KT333-hoz hasonlóan támogatja a 333MHz-es rendszersínt, így az összes eddig bejelentett AMD processzorral szívesen együttműködik, és túlhajtásra is kiváló. A KT400 nevével ellenétben hivatalosan nem támogatja a PC3200 szabványt, mert a termék elkészültéig nem fejeződött be a 400MHz-en üzemelő DDR SDRAM szabványának elkészítése, de azért a gyakorlatban általában működik. Az egy másik kérdés, hogy a túlhajtást kivéve semmi értelme a méregdrága és alig hozzáférhető memóriát választani, mert a 333-as FSB miatt kihasználatlanul marad a plusz sávszélesség.

A legolcsóbb KT400 lapkakészlettel rendelkező alaplap továbbra is az ECS terméke, az L7VTA, amely bruttó 22 500 forintos árával mindenki számára elérhetővé teszi a legújabb technológiákat – és nem utolsósorban a sebességet. Egy szintet feljebb lépve a 27 000 forint környékén kapható Gigabyte GA-7VAX már lényegesen több extrával szolgál, mint az ECS megoldása, mind technológiailag, mind a csomagban található dolgok tekintetében. Látszik, hogy a Gigabyte elsősorban a végfelhasználók számára készíti termékeit, rengeteg apróság található a dobozban, az A2-es méretű színes üzembe helyezési útmutatótól a céget reklámozó matricáig. Ezek közül nekem leginkább az A5-ös méretű öntapadós rajz nyerte meg tetszésemet, mert így például a házunk oldalára ragasztva nem kell mindig a leírás után kutatnunk, ha esetleg egy kapcsolót vagy csatlakozót keresünk az alaplapon, ugyanis azon minden lényeges dolog megtalálható. Egyetlen hibájaként azt tudom felróni, hogy a processzor szorzója csak kapcsolóval állítható, BIOS-ból nem, de azt úgysem állítgatjuk minden nap. Hasonló tulajdonságokkal és árral rendelkezik például az ABIT KD7 is, ízlés dolga, hogy ki melyiket választja, én jobban bízom a Gigabyte-ban, az ABIT-tal akadt baj volt az elmúlt években.

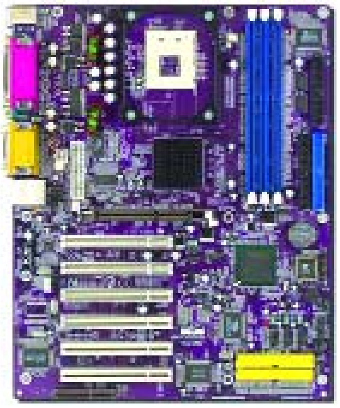


Még feljebb lépve találjuk a „fullextrás” alaplapokat, ezek már lényegesen drágábbak, mint az eddig említett példányok, cserébe általában RAID és Serial-ATA vezérlővel kényeztetnek minket. Mindenki döntse el maga, hogy szüksége van-e ezekre a szolgáltatásokra. Ilyen például az MSI KT4 Ultra BSR, a Gigabyte GA-7VAXP-Ultra vagy az Asus A7V8X-RAID. Aki igazán hosszú távon akar gondolkodni, az fektessen be egy ilyenbe, mert hamarosan úgyis a Serial-ATA lesz az általános merevlemez-csatolófelület, de azt sem szabad elfelejteni, hogy a jövő év közepén megjelenő Athlon 64 (Clawhammer) teljesen más rendszerű alaplapokat kíván majd, ezért lehet, hogy érdemes ezzel még várni.

Akinek a pénz nem számít, és az aktuálisan elérhető legfejlettebb alaplapot szeretné magáénak tudni, annak ideális választás lehet a bruttó 44 500 forintért kapható ABIT AT7-MAX2. Természetesen van rajta Serial-ATA és RAID vezérlő, de ami miatt igazán különleges, az a négy memóriafoglalat mellett az elavult soros- és párhuzamos portok hiánya, amelyek helyett extra USB 2.0 és FireWire portok találhatóak.

Szándékosan nem nagyon emlegettem eddig az Asus nevét, szerintem fölöttük igencsak eljárt már az idő, ugyanis az elmúlt másfél évben drasztikusan csökkent a minőségbeli különbség az olcsóbb és a drágább alaplapok között, így manapság már nem igazán érdemes az Asus megoldásait választani, gyakorlatilag ugyanazt nyújtják, mint a többi vetélytársuk, csak magasabb áron. Aki ECS, Gigabyte, MSI, Iwill, Shuttle, Soltek, Epox vagy Asus alaplapot választ, az biztosan nem jár rosszul, de a különböző felszereltség és ár miatt érdemes köztük is válogatni.

A cikk írásának pillanatában még igen nehezen beszerezhetőek az nVIDIA nForce 2 lapkakészletre épülő alaplapok, remélhetőleg ez hamarosan megoldódik. A cég tanult hibájából, és először az integrált grafikus mag nélküli változatot adta ki, erre ugyanis lényegesen nagyobb igény mutatkozott. Az nForce 2-es alaplapok csak részben váltják be a hozzájuk fűzött reményt, ugyanis 266MHz-es rendszersín használata esetén nem gyorsabbak a VIA KT400-nál, 333MHz esetén azonban akár 2-3%-os összteljesítmény-növekedést is



eredményezhetnek. További fontos tudnivaló róluk, hogy várhatóan a jövő év elején megjelenő, 400MHz-es FSB-t használó Barton magos Athlon XP-ket is ki fogják szolgálni, így hosszú távra egyértelműen ez a nyerő. Kevésbé fontos dolog a 400MHz-es DDR SDRAM hivatalos támogatása, valamint az nForce 1-ből megismert Dolby Digital támogatású rendkívül jó minőségű 5.1-es hangvezérlő. A kétcsatornás memóriavezérlő előnyei csak integrált grafikus mag, illetve 400MHz-es FSB mellett mutatkozik meg igazán. Szinte az összes gyártó bejelentette a lapkakészletre épülő megoldását, nálunk egyelőre még csak az Asus A7N8X található a boltokban, de remélhetőleg januárra ideér a többi is.

INTEL BOARD

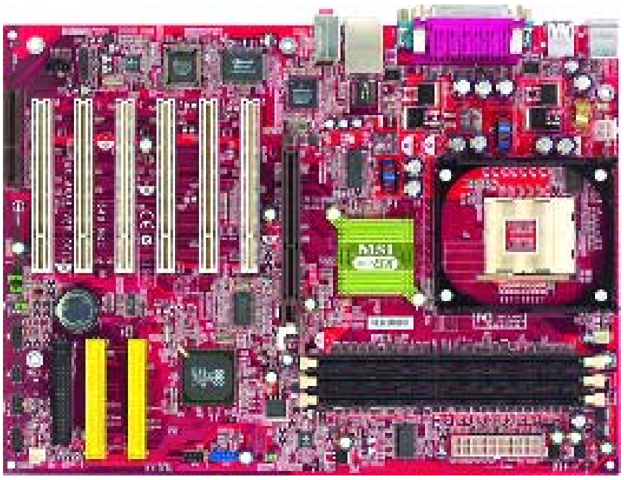
Lássuk az Intel vonalat. Itt is két kategóriát kell/lehet elkülöníteni, de a választás sokkal egyszerűbb. A Pentium 4-ek architektúrája miatt a nagy memória-sávszélesség sokkal fontosabb, mint az AMD processzorok esetében. Így az SDR SDRAM nagyon lerontja a teljesítményt, bár

szerencsére az ilyen alaplapok már szinte teljesen kihaltak. A másik két kategóriát a DDR SDRAM-ra, valamint az RDRAM-ra épülő megoldások alkotják, de az utóbbi vonal fejlesztése gyakorlatilag leállt, így ezzel csak érintőlegesen fogunk foglalkozni.

Belépőszintű megoldásnak ideális az ECS L4IBAE, amely az Intel kicsit régi, i845E lapkakészletére épül, ennek megfelelően csak PC1600 és PC2100 DDR SDRAM támogatással rendelkezik, és a 400/533 MHz-es Quad Pumped Bust használó Pentium 4-eket egyaránt kiszolgálja. Komoly előnye, hogy támogatja az Intel Hyper-Threadinget, de hivatalosan a PC2700 és DDR400 SDRAM-ot nem képes kezelni. Ennek ellenére rendkívül jó vétel, hiszen mindöszsze bruttó 20 500 forintba kerül. Aki nem bízik az ECS-ben, vagy esetleg komolyabb túlhajtási funkciókra vágyik, annak ideális megoldást jelentenek SiS 648 lapkakészletre épülő alaplapok. Például az MSI 648 Max bruttó 30 000 forint körül kapható, és már DDR 333 SDRAM támogatással is rendelkezik, de a 2.80 GHz-nél gyorsabb Pentium 4-ekkel nem boldogul, ezért hosszú távra ez nem megoldás.

Az i845PE lapkakészlet egyetlen újítása a PC2700 SDRAM hivatalos támogatása, az összes Hyper-Threading-et használó Pentium 4-et, ráadásul annyira nem is megfizethetetlen az ára. Az erre épülő MSI 845PE MAX2-R 36 875 forintba kerül, ennyi pénzért minden földi jóval, mint például RAID vezérlővel el van látva. A „G" jelzést tartalmazó Intel lapkakészletektől (i845GL, i845G, i845GV, i845GE) mindenkit lebeszélek, ugyanis integrált „Intel Extreme Graphics" grafikus magot tartalmaznak, amiről azonban utólag kiderült, hogy nem úgy sikerült, ahogy azt tervezték, a legtöbb játékkal inkompatibilitási hibák lépnek fel, ráadásul a teljesítménye is igen szerény.

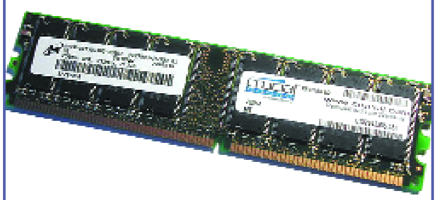
Érdemes még szót ejteni a VIA P4X400 lapkakészletre épülő alaplapokról, amelyek minden tekintetben kiválóak, áruk is elérhető, egyedül a VIA és az Intel között dúló jogi háború miatt kerültek háttérbe. A nagyobb gyártók ugyanis félnek az Intel haragjától, aki azzal fenyegeti őket, hogy ha használni merik a VIA megoldásait, akkor Intel lapkakészletet többé nem kapnak. Ettől függetlenül én nagyon ajánlom a P4X400-at, csak az a probléma, hogy elég nehéz beszerezni ilyen alaplapot.



Végezetül essen szó az Asus P4T533-C-ről, amely az i850E lapkakészletnek köszönhetően a 16 bites RDRAM-okkal dolgozik együtt, támogatja a PC1066 szabványt is, és kihasználja a Hyper-Threading újításait, amennyiben a processzor erre lehetőséget ad. Mivel a kétcsatornás DDR SDRAM vezérlővel ellátott alaplapok csak januárra érkeznek a boltokba, ezért akinek sürgősen a leggyorsabb megoldásra van szüksége, az válassza ezt, de aki teheti, az várja meg, amíg az Intel E7205 lapkakészletre épülő termékek megjelennek, azok ugyanis ugyanezt a sebességet nyújtják, de sokkal időállóbbak, mert DDR SDRAM-ot használnak.

MEMÓRIÁK

A tavalyi év végére jellemző zűrzavaros állapot tisztázódni látszik, és még bővült is a paletta. Mára egyértelművé vált, hogy az Intel véglegesen a DDR SDRAM mellett döntött, vagyis az RDRAM-nak már nincs sok hátra a PC-s piacon, a kétcsatornás DDR vezérlővel rendelkező Intel E7205, VIA P4X600 és SiS655 megjelenésével ugyanazt a sávszélességet lényegesen alacsonyabb áron kapjuk majd. Az egyetlen komolyabb fejlődés a 32 bites RDRAM-ok megjelenése, így megfelelő alaplap esetén már nem kell párosával telepíteni őket, de ez csak kényelmi kérdés. Az SDR SDRAM szerencsére végérvényesen kivonult az Intel piacról, a tavaly kényszerből kiadott megoldások nagyon lerontották a Pentium 4-ek sebességét az alacsony sávszélesség miatt. Az AMD vonalon is egyszerűsödött a helyzet,



bár az utóbbi időben eléggé aránytalanul csökkentek illetve növekedtek az árak, így alaposan átrendeződött a piac. Augusztus környékén még egyértelműen úgy látszott, hogy az SDR SDRAM-nak már nincs keresnivalója, gyakorlatilag ugyanannyiba került, mint a DDR-es változat, és jelentősen rontotta a gép összteljesítményét. Mára azonban megváltozott a helyzet, az SDR SDRAM ára az alacsony igények következtében a padló alá zuhant, 256MB mindössze bruttó 6000 forintba kerül, szemben az ugyanekkora DDR SDRAM 18 000 forintos árával. Éppen ezért az alsókategóriás gépeknél sokkal jobban megéri az SDR SDRAM használata, mivel csak kb. 10-25 százalékos sebességcsökkenést jelent harmadannyi pénzért. Aki azonban hosszútávra tervez, az mindenképpen DDR-t vegyen, és abból is

INTEL ALAPLAPOK

	ECS L4IBAE	MSI 645 Ultra-C	MSI 648 Max	MSI 845PE MAX2	Asus P4T533-C
Északi híd	i845E	SiS645	SiS648	i845PE	i850E
Déli híd	ICH4	SiS961	SiS963	ICH4	ICH2
FSB 533 MHz	igen	nem	igen	igen	igen
DDR 333	nem	igen	igen	igen	RD
Foglalatok	6 PCI 1 CNR	6 PCI 1 CNR	6 PCI	6 PCI 1 ANR	5 PCI
	AGP 4x	AGP 4x	AGP 8x	AGP 4x	AGP 4x
Memória	3 DDR	3DDR	3 DDR	3 DDR	4 RD
Integrált hang	AC'97 2.2	AC'97 2.2	AC'97 2.2 (6)	AC'97 2.2 (6)	AC'97 (6)
Integrált VGA	-	-	-	-	-
USB 2.0	igen	nem	igen	igen	igen
Méret	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Ár (bruttó)	20500	22000	32000	32000	42000

legalább 333MHz-eset. Hamarosan teljesen kiszorul a piacról a 266 MHz-es DDR RAM, és akkor sokkal drágább lesz a csere, mint most. Továbbá senki ne vegyen számítógépet 256 MB-nál kevesebb memóriával, csak szenvedés lesz a munka. Inkább vegyünk 20-30 százalékkal lassabb processzort, és mellé 512 MB memóriát, sokkal élvezetesebb lesz rendszerünk használata.

VIDEÓKÁRTYÁK

Az elmúlt évhez képest egy sokkal barátságosabb videokártya-piaccal van dolgunk, bőven van választék minden területen, úgyhogy senkinek sem kell valamit kényszerből választania. A kínálat legalján a jó öreg Geforce 2 MX 400 található, amely bruttó 8500 forintos árának köszönhetően mindenki számára elérhetővé teszi az egyszerű 3D-s játékok élvezésének lehetőségét. Eggyel feljebb, bruttó 11 000 forintért már DDR SDRAM-mal szerelt márkás, Club3D Radeon 7000-et kapni, amely lényegesen jobb teljesítményt nyújt, és DVI, valamint TV kimenettel is rendelkezik. A következő lépcsőt az ABIT Geforce 4 MX440-je képviseli a maga bruttó 19 000 forintos árával, ez már egy lényegesen kevésbé jó vétel, mint az eddigiek. Bár érezhetően gyorsabb a Radeon 7000-nél, annyival közel sem, mint amennyivel drágább, tehát nem a leggazdaságosabb vétel. Sajnos a piacról szinte teljesen eltűntek a Geforce 3 Ti 200-ak, ha esetleg valaki talál egyet, azonnal csapjon le rá, mert a Geforce 4 MX-nél alig drágább, ámde sokkal gyorsabb, és nem utolsósorban ismeri a DirectX 8 összes képességét. A Geforce 4 MX 440 ellenfele teljesítményben a Radeon 7500. Tudásban gyakorlatilag egy szinten van vele, kicsit gyorsabb nála, ára pedig mindössze bruttó 17 000 forint, tehát mindenképpen jobb vétel. A Radeon 9000 már DirectX 8 támogatással rendelkezik, tehát technológiailag mindenképpen fejlettebb, a Radeon 7500-nál olyan 10-15%-kal gyorsabb, ára pedig bruttó 21 200 forint körül alakul. Sajnos az nVIDIA-hoz hasonlóan az ATi is zavaros jelölésrendszerbe kezdett, ugyanis az említett Radeon 9000 a Radeon 8500 kicsit butított, olcsóbb változata, tehát a magasabb szám lassabb kártyát takar. A kétszer annyi textúrázó csővezetéknek köszönhetően érezhetően (15 százalék körül) gyorsabb, ára bruttó 23 000 forint körüli, de ezt is egyre nehezebb beszerezni. A Radeon 9000 és 9000 Pro, valamint a 8500LE és 8500 között nincs jelentős különbség, mindössze órajelben térnek el egymástól, ha érezhető árkülönbség van a kettő között, akkor nyugodt lélekkel választhatjuk az olcsóbbat.

Itt mind árban, mind teljesítményben egy komolyabb ugrás következik: A Geforce 4 Ti 4200 egyenlőre szinte egyedül uralja kategóriáját a maga 37 000 forintos árával. Mindenképpen jó vételnek számít, lényegesen gyorsabb az eddig felsoroltaknál. A cikk írásának pillanatában került a boltokba a Radeon 9500, azonban bruttó 48 000 forintos árához képest túlságosan lassú, emiatt a DirectX 9 támogatás sem ér szinte semmit, ugyanis mire megjelenik az első ezt kihasználó program, addigra a teljesítménye már régen kevés lesz. Természetesen ez az ár hamarosan jelentősen csökkenni fog, amint nagyobb mennyiségben elérhetővé válik. Ha 40 000 forint alatt hozzá lehet jutni, akkor már érdemes lesz megvásárolni. Az ATi nevezéktanával sajnos ismét problémák adódnak, ugyanis míg a 9000 és 9700 esetén csak egy kis órajelnöveke-dést takart a „Pro” jelző, addig a 9500-nál alapvető változtatásokat jelent. Mind a Radeon 9500, mind a 9500 Pro a Radeon 9700 butított, olcsóbb változata, ám a 9500 Pro „csak” a megfelezett, 128 bites memória-sávszélességben tér el a jelenlegi csúcskártyától, a 9500 viszont az eddigi nyolc helyett csak négy textúrázó csővezetékkel rendelkezik, így jelentősen lassabb.
A következő a Geforce 4 Ti 4600, amely szintén vetélytárs nélkül uralja a bruttó 70 000 forintos kategóriát, viszont mindössze órajelében tér el a feleannyiba kerülő Ti 4200-tól, és összteljesítményben maximum 30 százalékkal jobb nála. A videokártyák vitathatatlan királya, a Radeon 9700 Pro bruttó 105 000 forintos áráért meg is dolgozik, még a 4 GHz-en járatott Pentium 4-ek sem képesek kihajtani belőle mindent. A 9500-as sorozathoz hasonlóan teljes körű DirectX 9 támogatással rendelkezik, teljesítményelőnye pedig a processzorok gyorsulásával egyre jobban megmutatkozik a konkurenciával szemben.

CD ÉS DVD

Az elmúlt néhány hónapban a CD írók és DVD olvasók ára minden eddiginél lejjebb esett, ennek hatására alaposan átrendeződött a piac. Először is gyakorlatilag értelmüket vesztették az olyan kombinált meghajtók, amelyek egyszerre képesek DVD-t és CD-t olvasni, valamint CD-t írni. Egy ma átlagosnak számító, 32/10/40/12x-es sebességre képes Philips egység ára bruttó 26 000 forint, közel ennyiért már külön-külön is beszerezhető a két meghajtó. A DVD olvasók közül a két „végletet” érdemes kiemelni, az LG meghajtója bruttó 11 500, a Pioneeré 14 000 forintba kerül. Nem érdemes ezen a 2500 forinton spórolni, ha nem muszáj, a Pioneer megoldása mindenképpen gyorsabb és megbízhatóbb. A Toshiba DVD olvasóival akadtak problémák, de ez sajnos több más DVD olvasóra is jellemző a boltok válszatékát végignézve. Régebben aki csak tehette, DVD olvasója mellé beszerzett egy CD olvasót is, az előbbiek ugyanis nagyon nehezen olvasták a kicsit karcos, koszos CD-ket.

Mára ez a kérdés megoldódott, elég egy jó DVD olvasót választanunk. A CD olvasók közül én az LG 52x-es meghajtóját nagyon jónak tartom, a bruttó 6300 forint igazán nem sok érte. A Sony már a kérdéses beszerzések között van, mindenki döntse el a dolgot magának. Az Asus meghajtói kétségtelenül gyorsabbak, de a tesztek szerint hamar tönkremennek, és 8000 forintba kerülnek. Akkor már inkább egy LG DVD olvasót érdemes választani.

A CD írók piacán a két végletet az LG és a Plextor képviseli, az LG 32/12/40x-es sebességre képes meghajtója bruttó 13 500, a Plextor 48/24/48x-ese pedig 30 000 forintba kerül. A Plextor termékei jól láthatóan a felső kategóriát célozzák meg, ennek ellenére sajnos már közel sem olyan jók, mint régen, nagyon sok hűséges vásárlójuk csalódni kényszerült. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy egy héttel ezelőtt bejelentették: kiszállnak az ATAPI (IDE) meghajtók piacáról, és megpróbálnak inkább visszatérni oda, ahol néhány éve abbahagyták, vagyis a SCSI CD meghajtókhoz. Viszont azóta óriási ütemben fejlődtek az ATAPI egységek, úgyhogy a cég sikere igencsak kérdéses, de ez minket nem igazán érint. Én évek óta LG CD írókat használok, és soha semmi bajom nem volt velük, mindenkinek csak ajánlani tudom őket. A 32x-es sebesség fölötti meghajtókért nincs értelme lényegesen többet fizetni, ugyanis mindössze néhány másodperccel rövidül egy-egy lemez elkészítésének ideje, mivel csak a lemez legkülső részein képesek elérni a maximális sebességet. Természetesen, ha csak egy-két ezer forint a különbség, akkor válasszuk a gyorsabbat. Érdemes még megemlíteni a Philips meghajtóit. 48/16/48x-os egységük 18 500 forintba kerül, aki egy kicsit többet kíván rá áldozni, vagy nem szimpatikus neki az LG, annak is van választási lehetősége. Sokan tartanak attól, hogy a

meghajtók sebességének növekedésével az élettartamuk drasztikusan csökken – nos, erre is van megoldás: egyre több gyártó kínálja mindössze egy-két ezer forintos többletért cserébe egy helyett két év garanciával termékét, aki hosszú távra kíván vásárolni, annak ez ideális megoldás. A DVD írók piaca eléggé zavaros, ugyanis a két szabvány, a DVD-RW és a DVD+RW harcol egymással, és mivel a két vonal inkompatíbilis egymással, ezért a DVD-RW lemezekre DVD+RW íróval nem lehet írni, és viszont. Tekintettel arra, hogy nem jelentenek drasztikus kapacitásnövekedést a CD lemezekhez képest, és olvasó híján nem használhatóak minden számítógépben, ezért igen lassan terjednek, ehhez természetesen hozzájárul a 85 000 forint körüli áruk is.

MEREVLEMEZ

A merevlemezek körül egyre több a botrány, ugyanis a kapacitás növekedése és az ár csökkenése erősen a megbízhatóság rovására ment, néhány töpusnak például közel hatvan százaléka nem éri meg az egy éves kort. Hasonló, bár nem ilyen mértékű problémákkal küzd a többi gyártó is, ezért mindegyikük lecsökkentette a gyárilag vállalt három év garanciát egyre, ami már önmagában is jelent valamit. Összességében azt lehet mondani, hogy a 60 GB-nál nem nagyobb merevlemezekkel még nincs probléma, a 80 GB-osak helyzete kielégítő, azonban az ezeknél nagyobb kapacitású példányokat nem szabad megvenni, csak veszthetünk velük. Mivel ezeknek az ára is viszonylag magas, ezért valószínűleg nem jelent komoly problémát senkinek, ha két 60 GB-osat kell vennie. A különböző márkákat is mindenképpen érdemes megválogatni, ezek közül elsősorban az IBM lóg ki a sorból, több okból is. A cég merevlemez-ágazata az elmúlt évben 423 millió dollár veszteséget termelt, ezért úgy döntöttek, hogy eladják a Hitachinak. Ennek az átszervezésnek köszönhető a székesfehérvári IBM gyár október végi bezárása is. A cég termékeiről röviden annyit lehet mondani, hogy teljesítményben egyértelműen élen járnak, azonban már a 40 és 60 GB méretű meghajtók meghibásodási aránya is óriási, ennek tudható be elsősorban az előbb említett veszteség is.

Seagate
We turn on ideas

A Seagate az elmúlt néhány évben teljesen megújult, pontosan az IBM esetének ellentéte zajlott le: a rossz minőségű, lassú termékeiről ismert cég manapság talán a leggyorsabb asztali meghajtókat tudhatja magáénak, és a megbízhatóságukkal sincs gond. A Maxtor a Quantum felvásárlása óta ismét az élvonalba került, a Western Digital szintén tovább őrzi pozícióját, így mindenki kedvére válogathat a számára szimpatikus egységek közül, nagyon rosszul nem járhat. Mára egyébként minimalizálódott a 80, a 60 és a 40 GB-os merevlemezek ára közti különbség, azaz rendre 29 000, 26 000, és 23 000 forintért vásárolhatóak meg, szinte a gyártótól függetlenül.

HANGHÁRTYÁK

Az utóbbi időben már megfelelő minőségű hangvezérlőt találunk az alaplapokra integrálva, egyre gyakoribbak a hatcsatornás megoldások is. Természetesen senki ne várja, hogy ugyanazt nyújtják, mint a „kártyás” társaik, de nem is az a feladatuk. Az alsó kategória számára tökéletesen megfelelő minőségűek, ezért az olcsó hangkártyák szinte teljesen értelmüket vesztették. Aki az integrált megoldásoknál jobbra vágyik, az választhatja a Creative Sound Blaster Live! 5.1-et, amely 8500 forintot bőven megér. A Creative végre normális meghajtóprogramot is megtanult készíteni, így már sokkal kevesebb szól a Philips Seismic Edge mellett, ami 11 000 forintért szerezhető be. Aki ennél is többet szeretne, az válassza a Creative Sound Blaster Audigyjét, 17 000 forintos áráért igazán megdolgozik, nagyon szép hangja van, simán odaveri a Philips Acoustic Edge-ét. Az előbb említett, közepes minőségű integrált megoldásoktól teljesen elkülönül az nVIDIA nForce és nForce 2 lapkakészletének Audio Processing Unitja, amely máig az egyetlen hivatalos Dolby Digital támogatással rendelkező megoldás, hangminősége csodálatos, és az AC’97-ekkel ellentétben a processzort sem terheli komoly mértékben.

A hangszórókról nem tudunk igazán konkrét dolgokat mondani, ugyanis erősen szubjektív, hogy kinek melyik megoldás tetszik jobban. Az azonban általánosságban is elmondható, hogy nem szabad olcsó, akár bruttó 25 000 forintért beszerezhető 4.1 vagy 5.1-es rendszert vásárolni, ennyi pénzért nem várható el az igazi minőség, inkább vegyünk

egy jobb, 2.1-es megoldást. Én a noname alsókategóriás hangfalairól is igyekszem mindenkit lebeszélni, nagyon rossz a hangjuk, hiába rendelkeznek viszonylag jó erősítővel. Aki jó minőségű és elérhető árú 2.1-es vagy 4.1-es hangszórót szeretne, az válassza a korábban Labtec, most Logitech néven futó termékeket, vagy az Altec hangszóróit. Szeretném felhívni mindenki figyelmét a Genius 5.1-es termékére, ez már nem olyan, mint a régi – iszonyatos minőségű, műanyag dobozos, 25 000 forint körüli megoldás –, hanem egy igazi középkategóriás házimozi-rendszer, kategóriájában egyedülálló, bruttó 47 000 forintért. Képességeit nem részletezném, mert a számok itt semmit nem jelentenek, egy sokkal magasabb teljesítményértékekkel rendelkező hangszóró lehet lényegesen rosszabb egy olcsóbb, kisebb teljesítményű társánál. Aki hangfalrendszer beszerzésére készül, mindenképpen hallgassa meg valahol a kiválasztott típust, és csak utána döntsön, hogy kell-e neki.

HÁZAK TÁPOK

Az emberek általában túl kevés figyelmet szentelnek a megfelelő ház és a rendszerhez illő táp kiválasztásának, nem is sejtve, hogy ez mennyi kellemetlenségtől kímélhetné meg őket. A házaknak a kinézete mellett ajánlott belenézni a belsejébe is, és ellenőrizni, hogy megfelelő-e a kiképzésük, és hogy elfér-e benne minden alkatrész megfelelően. Az ember el sem tudná képzelni, hogy mennyi házzal van gond. Rendszeres probléma, hogy nem lehet hozzáférni a

csavarokhoz a háztól, nincs elég hely a megfelelő hűtés kialakításához, illetve nincs is felkészítve a ház plusz hűtőventilátorok behelyezésére.

Általában mindenki MIDI toronyházat vesz, ezeknél a következőket kell figyelembe venni: 4 darab 5.25”-os bővítőhely kell a lemezolvasóknak. (CD-ROM, CD-RW, DVD-ROM stb.) Két hely a kislemezolvasóknak, ha esetleg valaki ZIP drive-ot is be szeretne helyezni. Nagyon fontos, hogy legalább három lyukacsos ventilátor hely legyen, ebből kettő a ház hátulján, amik a táp alól, a processzortól szívják ki a meleg levegőt, egy pedig elől, a merevlemezek alatt fújja be a hideg levegőt. A jól kialakított belső hely több okból is lényeges, egyrészt hogy mindenhez hozzá lehessen férni, ne takarja el a táp az alaplapot, másrészt azért, hogy az esetleges nagyobb méretű CD író vagy mobil rack ne ütközzön az alaplapba. Továbbá előnyös az is, ha a ház oldala egy mozdulattal eltávolítható, csavarok kicsavarása nélkül. Az átlagos, jobb MIDI házak árai 14 000 forint körül vannak, sokkal drágábbat nem érdemes venni otthoni használatra. A ház árában természetesen a táp is benne van, ezért a ház vételekor kell figyelnünk arra, hogy a megfelelő tápot kérjük hozzá. A táp kiválasztásánál figyelembe kell vennünk gépünk jelenlegi igényeit, de nem árt, ha egy kicsit a jövőre is gondolunk. A mai rendszerek minimális igénye a 300 W-os tápegység, amivel általában el is futnak gond nélkül, ha nincs túl sok extra eszköz benne. Azon, hogy melyiket érdemes tettetni a házunkba, azonban már érdemes elgondolkodni, mert például a 350 illetve 400 W-os darabok elenyésző mértékben drágábbak a 300 W-osnál. A 300 W-os tápok bruttó 8400 forint körül vannak, de 8700-ért már 350, sőt, 10 000 forintért már 400 wattosat is kaphatunk. Az erősebb táp azért is előnyös, mert kisebb a feszültségingadozás, ami a gép stabilitását javítja, ezáltal a tuningolás is jobb eredménnyel járhat. A jobb táppal azt a kockázatot is elhárítjuk, hogy tápunk nem bírja el a túl nagy megterhelést, és tönkremegy a rendszer bekapcsolásakor. Érdemes 1500 forint pluszt kiadni tápra, és egy jó időre letudni a gondot. Aki esetleg éjszaka is szeretné bekapcsolva hagyni gépét, érdemes olyan tápegységet választania, amelynek hűtőventilátora a hőmérséklet függvényében lassul vagy gyorsul, így nyugalmi helyzetben sokkal csöndesebb tud lenni.

INPUT ESZKÖZÖK

Az egér és a billentyűzet nagyon fontos része a vásárlásnak, hiszen számítógépünk használatához e kettőst vesszük igénybe a legtöbbet. Billentyűzetekből ma már lehet kapni mindenféle multimédiás, extra gombsorral ellátott, vezeték nélküli változatokat is, de rendesen megkérik az árukat. A billentyűzet kiválasztásakor mindenképpen érdemes átgondolni, hogy használnánk-e plusz gombokat, van-e értelme rajta a görgőnek, hogy használnánk-e bármire azt, hogy nincs hozzá vezeték stb. A billentyűzet egy statikus dolog, akinek nincsenek kábelproblémái, és nem hurcolja állandóan a hóna alatt, érdemesebb drótos változatot vennie, ami kedvező ára mellett a kimerülő elemeken való bosszankodástól is megkímélheti vásárlóját. Ugyanígy mérlegeljük a plusz gombsort is. Ha eldöntöttük, hogy milyen elvárásaink vannak billentyűzetünkkel szemben, érdemes még a megvétel előtt megnézni, esetleg gépelni vele pár sort, hogy megfelelő kényelmet biztosítson, és kellőképpen kézre álljon. A minden extra nélküli, 102 gombos kiosztással rendelkező billentyűzetek ára 2000 és 3000 forint körül mozog, de természetesen a határ itt is a csillagos eget közelíti.

A másik társunk számítógép használatakor az egér lesz, melynek két fontos funkciót kell betöltenie: kényelmes és pontos legyen. Golyós egeret már nem igazán érdemes venni, egészen olcsón lehet kapni megfelelő minőségű optikai egeret is. LG optikai egeret már bruttó 2500 forintért is kaphatunk, de ha rászánunk 5-6000 forintot, akkor már egészen kiváló minőségű példányt is vehetünk. Mindenképpen ajánlom a Microsoft Intellimouse Optical 1.1-et azoknak, akiknek mindennél fontosabb, hogy az egér pontos legyen; ára is beleesik az 5-6000 forintos tartományba. Akinek fontos, hogy az egér pontos legyen, semmiképpen ne válasszon vezeték nélküli egeret, ugyanis hiába áldoz rá akár 15 000 forintot, komoly csalódásban lesz része, játékra például szinte teljesen alkalmatlanok.

MONITOROK

A monitorokról csak egy rövid összefoglalót találtok, ugyanis az a véleményünk, hogy erről a témáról nem lehet eleget írni, mindenki alaposan járjon utána, hogy számára pontosan melyik típus a legmegfelelőbb. Manapság már szinte teljesen eltűntek a 17”-nál kisebb képernyők, ez nem a legörvendetesebb dolog, ugyanis egy jó 15”-os sokszor sokkal használhatóbb, mint egy olcsó 17-es változat. A Belinea legolcsóbb

17”-os megoldása már bruttó 36 000 forintért elvihető, természetesen ennyi pénzért ne várjunk csodákat.

Ez természetesen nem vonatozik az igazán jó minőségű, 100 000 forintnál kezdődő megoldásokra. Én mindenkinek tudom ajánlani a Samsung Syncmaster 757p-jét, amely egy síkképcsöves 755DFX áráért (65 000 forint) nála sokkal jobb jellemzőkkel rendelkezik. 1024x768-ban 119 Hz-es függőleges frissítésre képes, ami kategóriájában teljesen egyedülálló, látszik, hogy a professzionális felhasználóknak tervezték. Maximális, hivatalosan támogatott felbontása az 1920x1440 64 Hz-en, de 2048x1536-ban is gond nélkül képes működni, ha valakinek esetleg szüksége van rá. A síkképcsöves társainál szemben sokkal szebb képet ad, a képpontok közötti távolság pedig szinte egyáltalán nem látható. Aki teheti, áldozzon még néhány tízezer forintot képernyőjére, és válassza az Iiyama termékeit, megdolgoznak az árukért. Az LCD kijelzőkről röviden annyit, hogy bruttó 150 000 forint alatt semmiképpen ne vegyen senki, amenynyiben nemcsak állóképet kíván egész nap nézni (pl.: szövegszerkesztés). Irodai célra kiválóak, de mozgókép megjelenítésére gyakorlatilag alkalmatlanok, ugyanis teljesen elmosódik rajtuk a kép. Általános jó tanács: vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg élőben azt a monitort, amit veszünk, ne higgyük el az eladónak, hogy a sorozatgyártásnak köszönhetően minden példány egyforma, igenis gyakran előfordul apró képhibával rendelkező darab, amit később már nem cserélnek ki, mert azt mondják, hogy az „természetes”. Ne a monitoron spóroljunk, az ugyanis nemcsak az élvezetet, hanem az egészségünket is ronthatja, ezért ha lehet, vásároljunk minél magasabb frissítési gyakoriságra képes változatot.

Yvorl & Madness
(www.hardwareoc.hu)

MOBIL HÍREK

Az utóbbi időben számos gyártó lepett meg minket érdekes telefonnal, vagy csak egyszerűen a róluk szóló hírrel, így nem is rabolom további filozófiai fejtegetéssel a helyet, hanem gyorsan belevágunk (ez a legbeváltabb újságírói duma arra az esetre, ha az embernek fogalma sincs, hogy mit írjon bevezetőnek).

SONY P800/P802

A Sony Ericsson két csúcskategóriás telefonjába szinte mindent belezsúfoltak, amit lehet. A két készülék rendkívül sok tulajdonságában megegyezik, többek közt külsőleg is majdnem teljesen egyformák, így nézzük először a közös pontokat, aztán majd rátérhetünk a különbségekre, amiből, mint látni fogjátok, nem lesz túl sok.

Mint ahogy azt megszokhattuk, az olyan termékeken, amelyeken a Sony négy betűcskéje megjelenik, itt is találunk Memory Stick csatlakozót, sőt, ami kellemes meglepetés: mind a két készülékhez alapból jár egy 16 MB-os botocska, pedig már az integrált memória sem kevés (a 802-nél 9 MB, a 800-nál 12 MB). Ezt a mobiltelefonokhoz képest töménytelen tárhelyet megtölthetjük videoklippekkel, fotókkal, többszólamú csengőhangokkal és persze Java kisalkalmazásokkal, például játékokkal (lásd ezekről a külön cikket, feltéve, ha a szerkesztő is úgy akarja). Ha már fényképekről beszélünk, értelemszerűen ezek élvezetét nagyban megkönnyíti a színes kijelző, amely mindkét telefon sajátja. Érdekesség lehet még, de nem különlegesség, hogy az egyes nevekhez fényképeket is rendelhetünk, így telefoncsörgéskor kedvesünk mosolyát vagy főnökünk morcos/rabszolgahajcsár/mogorva (kívánt rész aláhúzandó) arcát (esetleg más jellemző testrészét) szemlélhetjük. A mobilokkal e-maileket is küldhetünk és fogadhatunk, ráadásul még a csatolásokat is lekezelik a beépített négy nézegetővel (Word, Excel, PowerPoint és Acrobat). A névlistát, a jegyzeteket és az e-maileket szinkronizálhatjuk Bluetooth-on keresztül bármelyik Outlook-kal vagy Lotus Notes-szal is. Az olyan nyalánkságok, mint a GPRS és a WAP 2.0, szinte már természetesnek számítanak egy ilyen készüléktől, és hogy le ne felejtsem a végéről: mindkettőbe beleraktak egy kamerát is.

És akkor nézzük a különbségeket. A 800-as kijelzője nem elég, hogy színes, de ráadásul még érintőképernyő is, ami az irányítás egy új dimenzióját jelenti. Lejátszik MP3-akat is (talán erre szolgál az a plusz 3 MB memória). A 802-es egyetlen különlegessége, hogy a mellékelt CD-n még 20 e-mail csatolásnézegetőt találhatunk és hogy teljesen kínai kezelőfelület is beállítható rajta, ráadásul a kínai kézírást támogatja. De ez utóbbi tulajdonságokra nem építenék marketing-kampányt Magyarországon...

ALCATEL ONE TOUCH 715

Rég foglalkoztunk Alcatel telefonokkal, pedig az utóbbi időben történt egy s más érdekes dolog az ő házuk táján is. Például nemsokára megjelenik a One Touch 715-ös telefonjuk, ami ha megfelelő áron kerül forgalomba, sok ember tetszését elnyerheti. Első ránézésre feltűnik az igen méretes képernyő, amin egyszerre akár 10 sornyi szöveget is áttekinthetünk. Sajna a színességről lemondtak, valószínűleg a versenyképes ár érdekében, de a kijelző a kék háttérvilágítással így is meglehetősen „cool" képet mutat, és négy szürkeárnyalatos grafikák megjelenítésére is alkalmas. Különböző játékoknál, illetve a határidőnapló kezelésekor átválthatunk „széles képernyős" módra, vagyis elfektetve használhatjuk a kijelzőt, ami ezekben az esetekben praktikus.

Az előre installált három játékban (az egyiket az Infogrames fejlesztette – de azért nem kell rögtön UT 2003-ra gondolni) kicserélhetjük az eredményeinket a haverokkal, sőt van, amelyikben még kis is hívhatjuk egymást egy partira (ilyenkor a különböző állások SMS útján közlekednek).

A kényelmi funkciók közé tartozik a beépített kihangosító, a 20 utasításig tanítható hangvezérlés, felvehetünk rövid hangjegyzeteket, 1000 találkozóig bővíthetjük a benne lévő határidőnaplónkat, amit SyncML segítségével szinkronizálhatunk is a számítógépünkkel.

KISHÍREK

Az első mobil MS tapasztalatok...

Az Egyesült Királyságbeli Orange mobilszolgáltató már árusít Microsoft Smartphone operációs rendszerrel ellátott mobiltelefonokat. Sajnos a siker finoman szólva nem teljes, ugyanis az első vásárlók folyamatosan panaszkodnak minden létező csatornán, ami valljuk be, nem túl jó reklám a szoftveróriás mobilpiaci terjeszkedésének.
A nevezetes készülékek szoftverei rendszeresen lefagynak, és bár kék képernyőről nem szólnak a hírek, azért valljuk be, ez elég idegesítő lehet. De nem csak ez a gond, a névlistáról nem lehet kimásolni a telefonszámokat, adatok vesznek el, amikor lemerül az akkumulátor (hiába no, ki kell lépni rendesen, mondták már a Win95-nél is), a beépített kamera nem teljesen akkor exponál, amikor megnyomják a gombot, hanem valamikor – akár másodpercekkel – utána, amikor jónak látja.
Persze a problémákat megoldó ServicePack-ek nemsokára megjelennek (még készítik), akadnak egyéb nyalánkságok is. Például minden egyes programot, amit írnak az operációs rendszerre, jóvá kell hagyatni a Microsoft-nál (Microsoft Certificate rulez!), ami természetesen nem ingyenes, így búcsút mondhatunk pl. a freeware programoknak.

Mobil Java 2.0

A Sun Microsystems bejelentette, hogy nemsokára kiadják a mobilos Java, a Mobile Information Device Profile (MIDP) 2.0-ás változatát. Az új szabványt már kifejezetten a mobil készülékekhez (telefonokhoz, PDA-khoz) tervezték. A részletekbe felesleges lenne belemenni (a technikai hablaty háromnegyedét én sem értem), a lényeg az, hogy az MIDP 2 nagyobb biztonságot nyújt, jobban támogatja az audió/videó/grafikai alkalmazásokat, és ami nekünk a legfontosabb, sokkal jobb játékokat lehet írni rá, köszönhetően az erre kihegyezett fejlesztéseknek, mint például a többjátékos programok írásának egyszerűsítése.

Teljes billentyűzet mobilon, kicsit másképp

Bár a Nokiánál már láthattunk próbálkozásokat olyan telefon létrehozására, amelyeknél minden egyes betűnek külön gombja van, de a kicsit esetlen forma eddig sokakat elriasztott ezektől a készülékektől. Most viszont a Digit Wireless új fejlesztése egy érdekes ötlettel az összes gombot akkora felületre zsúfolta be, mint egy teljesen normális mobilbillentyűzet. Az összes betű saját kis dudorral rendelkezik, míg a számokat, a * és a # gombokat pedig a négy körülöttük lévő dudoregyüttes lenyomásával lehet elérni. Eddig hátráltatta a projektet, hogy a Digit Wireless nem tudott működő prototípust bemutatni, csak szóban próbálta meg eladni, de mostanra sikerült rávenni a Panasonic-ot egy készülék elkészítésére. Az első tesztek nagyon pozitív eredménnyel zárultak, és a remények szerint már 2003-ban jelenhetnek meg ilyen, Fasttap billentyűzettel ellátott telefonok.

MOTOROLA T720I

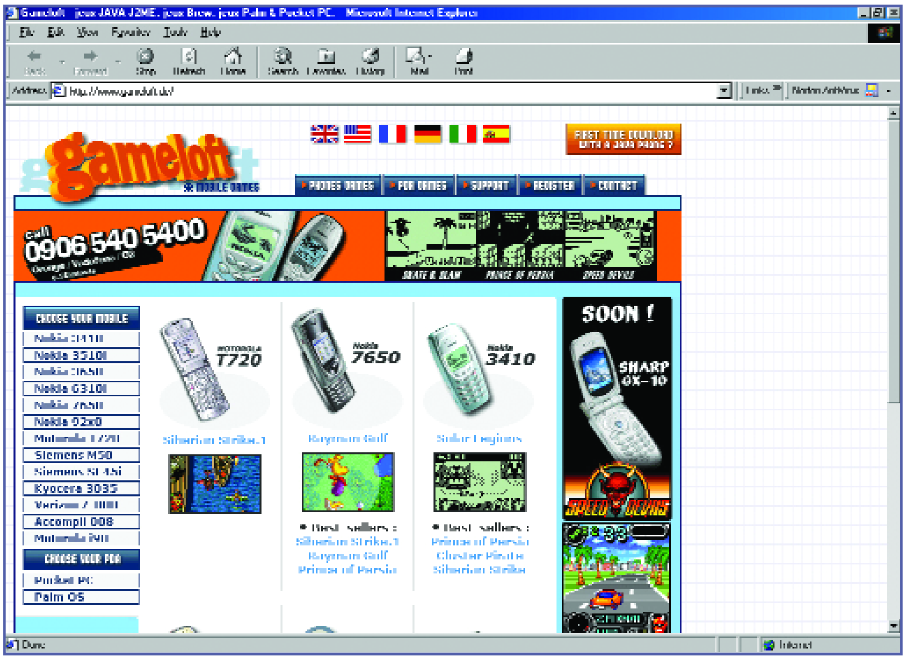
Már hazánkban is kapható némely mobilszolgáltatónál a Motorola újabb készüléke, amely túlságosan meglepő újdonságokkal nem szolgál (pláne, ha a normál 720-ashoz képest nézzük), de a Motorola készülékek rajongótáborának nyújtja az újabb készülékektől elvárható szolgáltatásokat.
A kihajtható forma két LCD kijelzővel párosul, amelyek közül a belső 4096 szín megjelenítésére képes 120x160 pixelen. A külső mindösszesen egy 32 pixel magas monokróm, de az csak információs célokat szolgál, a lényegi dolgokat úgyis kinyitva végezzük, lévén, hogy így még a billentyűzethez is hozzáférünk.
A belső kijelzőn a menükben érdekességképpen nem (csak) szövegesen tájékozódhatunk, hanem az egész rendszer ikonalapú, amit még saját ízlésünkre is formálhatunk új ikonok letöltésével. Értelemszerűen a letöltések tárháza nem merülhet ki ennyiben, képernyővédők, többszólamú csengőhangok és kisalkalmazások is rendelkezésre állnak. Az elő- és hátlap cserélhető, WAP és GPRS van, viszont fájó pont, hogy a Bluetooth kimaradt. Alapból mellékelnek hozzá egy kamerát, aminek „objektívje” 180 fokban elforgatható.
A 720-as hoz képest annyival tud többet, hogy MMS-t már küldeni is tud (csak a kamerával felvett fotót), kicsit nagyobb a média memóriája, cserébe viszont megkurtították a Java memóriát, csak 100 nevet és 5 hangazonosítót lehet felvenni vele, és megszűnt a diktafon funkció is.

NOKIA 7250

Múltkori számunkban sokaknak feltűnhetett, hogy a nemrégiben bejelentett 7250-es milyen feltűnő hasonlóságot mutat a néhány hónapos 7650-essel. Nos, a valóságban ez így, ebben a formában nem teljesen fedi a valóságot, mindössze annyi történt, hogy véletlenül elkeveredtek a képek, és szegény tördelőnek nem kötelessége ránézésre megkülönböztetni az elmúlt kettő és az eljövendő három év összes mobiltelefonját.

Úgyhogy mindenkitől bocs, cserébe viszont most megszemlélhetitek az igazi 7250-est a maga nyers valójában (feltéve, ha a tördelő...)

MOBIL JAVA-JÁTÉKOK KÖZELEBBRŐL



Múlt hónapban írtunk a Nokia N-Gage játékkonzoljáról, ami számunkra az első döbbenetes élmény volt, milyen közel is került már a mobilok és a játékok világa egymáshoz. Az N-Gage ugyebár egy játékkonzol, amin történetesen lehet telefonálni is, de mindenképpen inkább a konzolok világa felől közelít a telefonokéhoz. Most induljunk el egy kicsit a másik oldalról is.

Megvallom őszintén, mikor hónapokkal, talán már évekkel ezelőtt a nagy mobilgyárak arról kezdtek nyilatkozgatni, hogy a mobilok világának következő ugrása a játékok beépítése lesz, meglehetősen szkeptikus voltam. Persze, unalmas pillanataimban én is jókat szórakoztam a kígyóval, vagy amikor épp nem tudtam mást tenni, de ettől függetlenül nem nagyon tudtam úgy tekinteni a mobilokra, mint a szórakoztatás eszközeire (kivéve persze, mikor nőkkel cseveg az ember, de ez más kérdés).

Az elmúlt hónapok készüléktesztjeiben szinte minden újabb telefon mellé odabiggyesztettük, hogy támogatja a Java kisalkalmazások letöltését, és úgy nagyon természetesnek vettük, hogy mindenki tisztában van vele, hogy ez micsoda, miként működik, és mit lehet vele csinálni.

Szerintem nem érdemes belemélyedni a technikai részletekbe, elég annyit megemlítenünk róla, hogy a rendszer a J2ME (Java 2 Micro Edition) standardot használja, ami a teljesen hétköznapi internetes Java nyelv egyszerűsített változata. Ez a nyílt szabvány lehetővé teszi, hogy az eredeti mobilszoftverbe nem beleégetett programokat töltsünk le a telefonunk memóriájába, és azokat futassuk rajta, amíg meg nem unjuk. Jelen pillanatban internetes körképünk alapján ezen alkalmazások túlnyomó többsége játék, bár elvétve találtunk egyéb kis programocskákat – ezeket most átugrottuk, talán majd egyszer később foglalkozunk velük is.

Mikor eszünkbe jutott ezen cikk ötlete, és körbenéztünk a neten, számunkra is döbbenetes menynyiségű, és ami még fontosabb, rendkívül jópofa és szórakoztató játékokba botlottunk. És olyan technikai színvonalon megvalósítva, hogy elsőre el sem hittük.

Messze a teljesség igénye nélkül, a túloldalon be is mutatunk egy-két jópofa programot, de ezek csak egy tenger néhány csöppje, senki ne tekintse teljes piaci körképnek. Némi kutakodás mellett sok száz másikat is találhattok.

Biztos vagyok benne, hogy sokaknak már a második pillanatban szemet fog szúrni az az apró kis szám az ÁR szócska mellett. Bizony, ezek a programocskák, mint annyi minden, mi emberek munkájának gyümölcse (általában kevesen gondolnak erre, mikor mondjuk lemásolják a programokat, de ezek bizony sok ember sok hónapos munkái, akiknek szintén élni kell valamiből – de most hagyjuk a moralizálást), pénzbe kerülnek. Természetesen különböző árszintek vannak, általában annak megfelelően, hogy milyen mobilra tölthető le az adott játék. Az olcsóbb, mondjuk úgy, hogy fiataloknak szánt mobilokra, melyek még csak egyszínű kijelzővel lettek felszerelve, nagyjából 3 dolcsi, vagyis 720 Ft körül kipengetése után tölthetünk le egy játékot. A színesebb, magasabb kategóriájú telefonoknál ez kb. a duplája, míg az igazi nagyágyúknál, mint mondjuk a Nokia Communicatorok, akár egy PC-s teljes árú szoftver vételárának 60-70%-át is elkérhetik. De a képek alapján látni is lehet, hogy ezek kicsit többet is nyújtanak egy kígyónál.

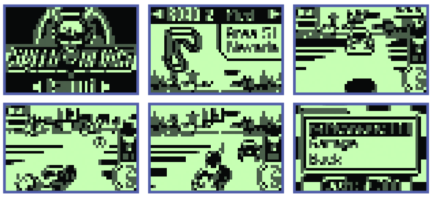
De érzésem szerint mint szinte mindent, ami a játékszoftverekkel kapcsolatos, ezt a piacot is eléri a kalózkodás szele, és nem kell sokáig várnunk, míg megjelenek az első kalózoldalak, ahol százával kínálják majd a nem túl legális, de annál ingyenesebb játékokat. Vagy talán már léteznek is...

Alább bemutatunk néhány játékot, amelyeken netes bolyongásunk alatt megakadt a szemünk. Némely esetben régi Spectrumos, C64-es játékosoknak bizony déja vu érzésük lesz – régi játéktípusok

bukkannak fel, és a színvonal sok esetben még az akkori csúcsjátékokat is megveri.

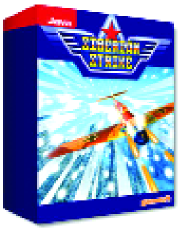
Speed Devils
Készülék: Nokia 3410
Ár: 3 USD

Emlékszem még, mikor ilyenek voltak a legjobb autós játékok: néhány vonal jelezte, hogy merre megy a pálya, miközben vadul scrollozódik a háttér. Ez utóbbiból akár négyféle is, mert az ufóktól hemzsegő 51-es körzet mellett száguldozhatunk Hollywoodban, Las Vegasban vagy Hawaii strandjain.



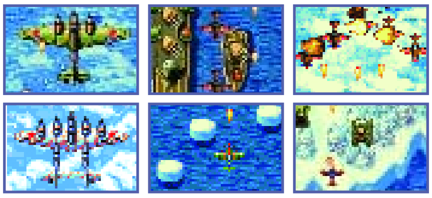
Az Arcade játékmód mellett karriermódban is kipróbálhatjuk magunkat, ahol számos játéktípusban kell győzedelmeskednünk jobb autók és felszerelés reményében.

Siberian Strike (Episode 1)
Készülék: Motorola T720
Ár: 6 USD



Ez az a játék, amit szinte minden telefontípusra elkészítettek, de itt csak a Motorola T720-asra írt verziót mutatjuk be.

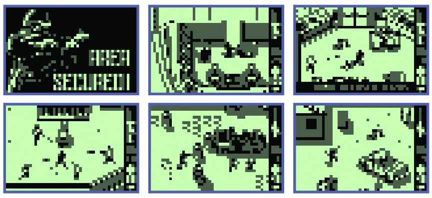
1937-ben a legnagyobb vodkagyár, a Stalinka Corp. kifejlesztette legújabb csodafegyverét, amivel szeretné átvenni az uralmat a világ felett. A szuperfegyver – a genetikailag módosított vodka – megfosztja szabad akaratától azt, aki csak iszik belőle. A céget egy hatalomra szomjúhozó, ún. Stalin-bot irányítja, aki Sztálin és a jövőbeli Mir űrbázis genetikai keresztezése.



Akár 3 különböző karakterisztikával megáldott repülőt is kipróbálhatunk, összesen 11 szinten keresztül, ahol a cél természetesen a világuralomra törő Stalin-bot megállítása.

Rainbow Six: Broken Wing
Készülék: Nokia 3410
Ár: 3 USD

A dráma a New York-i Nemzetközi Repülőtéren bontakozik ki, ahová terroristák fészkelték be magukat, és már csak a Szivárvány-csapat katonái segíthetnek. A mi feladatunk lesz hatástalanítani a bombákat, kiszabadítani a túszokat, és természetesen hűvösre tenni a rosszfiúkat.

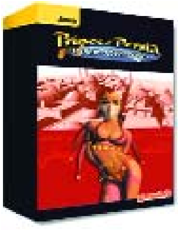


A történet még 18 szinten és 3 helyszínen keresztül folytatódik, ráadásul még 3 nehézségi szint is van, úgyhogy egy ideig nem lesz panaszunk az újrajátszhatóságra.

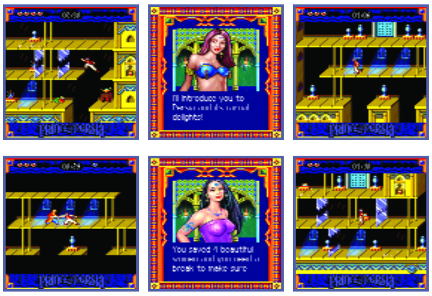
Summer Volley
Készülék: Nokia 6310i
Ár: 3 USD

Légy üdvözölve Hawaii-n, ahol a napfényes csendes-óceáni fövenyen fog kiderülni, hogy ki a rákok királya, a strandlabda-bajnok. Hogy kétség se férhessen ezen címünkhöz, öt teljesen különböző stílussal megáldott ellenfelet kell felülmúlnunk.

Prince of Persia
Készülék: Nokia 7650
Ár: 6 USD



Az egyik legkedvesebb játékom a múltból: annak idején hihetetlenül szép grafikájával és bombasztikus karakteranimációjával tűnt ki. És ma már a mobiltelefonok elérkeztek odáig, hogy szinte ugyanazt a színvonalat tudják produkálni (persze némi túlzással).
A történet szerint a gonosz Nagyvezír elrabolta a Szultán feleségeit különböző kísérletek végrehajtá-

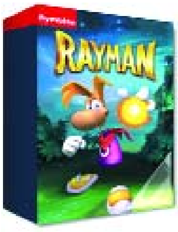


sához. A Szultán kicsit mérges, hogy nincs kiken kiélnie vágyait, így rajtunk a sor, hogy kiszabadítsuk a hölgyeket.

Rayman Golf
Készülék: Nokia 7650
Ár: 6 USD

Nem túl meglepő módon 18 lyukba kell beleguritanunk azt a pici fehér labdácskát, amihez választhatunk 13 ütő közül. Ha a lyuk közelébe értünk, a játékmező megváltozik, és a putter segítségével kell begurítanunk a labdát. Rayman csak körítés itt, de maga a játék is jópofa és hosszú szórakozásra elegendő.

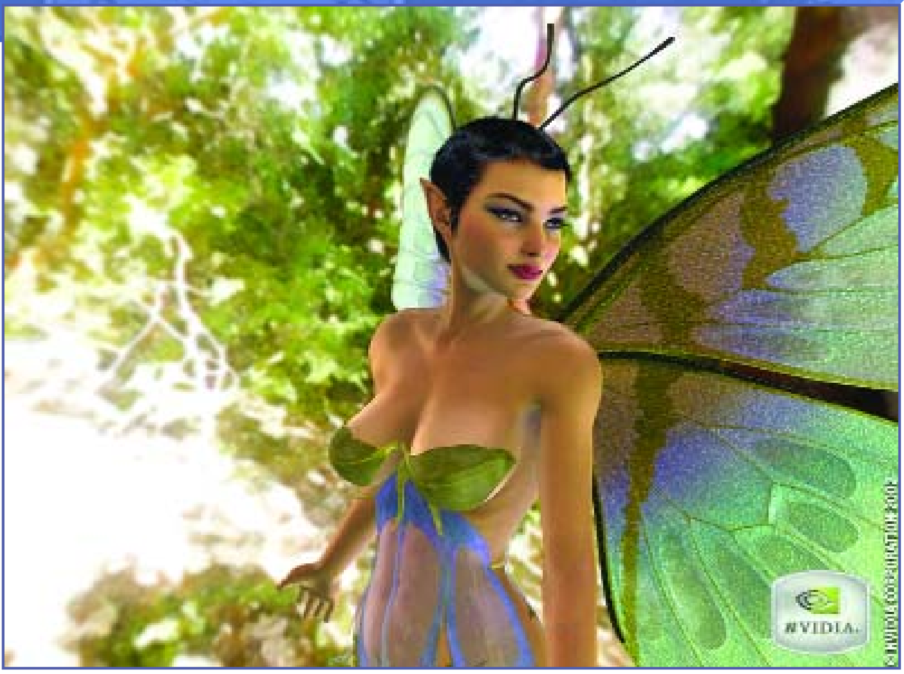
Rayman
Készülék: Nokia 9210, 9290
Ár: 24,95 USD



Minden szempontból a legleg. Némely szempontból nem is egészen hasonlítható össze a fenti játékokkal, ugyanis nem Java motort használ, hanem a Symbian-t, így kicsit más világot is jelent. Ezt jelzi 4,5 MB-os mérete is, ami átlag 80-100-szorosa a többi játéknak. Így nem meglepő a 10 órás végigjátszási idő sem, no meg az ár.

NVIDIA GEFORCE FX

Ahogy azt sejteni lehetett, az nVidia a Comdexen végre bemutatta a régóta, eddig NV30 kódnéven futó videokártyáját. A termék végleges neve Geforce FX lett, amely valószínűleg annak köszönhető, hogy ez az első olyan chip, amelyben komolyan felhasználták a 2000-ben felvásárolt 3dfx technológiáit. Sajnos azonban hiába álmodozunk azon, hogy esetleg a karácsonyfa alatt már ezt a csodakártyát találjuk, ugyanis a cég minden előzetes ígérete ellenére leghamarabb január végén, de egyes hírek szerint csak áprilisban kerül a boltok polcaira.



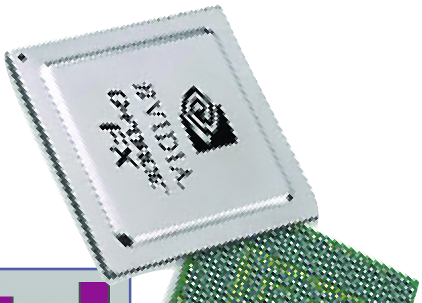
A késés hátterében valószínűleg elsősorban a TSMC áll, illetve az, hogy az nVidia kicsit „eltaktikázta" magát. Az Ati Technologies-zel szemben az nVidia úgy döntött, hogy kockáztat, és rögtön 0.13 mikronos gyártástechnológiával adja ki az NV30 chipet, nem pedig először 0.15-tel, majd néhány hónap múlva egy átdolgozott, gyorsabb változatot 0.13-on. Sajnos azonban az nVidia chipjeit készítő TSMC nem tudja kellő hatékonysággal gyártani a 125 millió tranzisztorból álló óriást, tíz legyártott chipből egy, maximum kettő működőképes. Az összehasonlítás kedvéért érdemes megjegyezni, hogy a mai Athlon XP processzorok 37.5 millió tranzisztorból épülnek fel, míg az Intel többprocesszoros szerverekhez készülő Xeon MP processzora 108 milliót tartalmaz, de ennek több mint kétharmada a gyorsítótár. Ezzel szemben a Geforce FX tranzisztorainak nagy része az elejétől a végéig lebegőpontos csővezetékeire fordítódik, vagyis ott a „tényleges" technológiai fejlettséget jellemzi ez a bődületes szám.

A 0.13 mikronos gyártásnak természetesen számos előnye van, alacsonyabb energiafogyasztást, hőtermelést és magméretet eredményez. Az utóbbi miatt – a Radeon 9700-hoz hasonlóan – mindenképpen a hatékonyabb, ugyanakkor drágább FCBGA (Flip Chip Ball Grid Array) tokozásra van szükség, az elképesztő mennyiségű kivezetést nem lehetne máshogy megoldani.

Az nVidia még nem döntött a végleges működési frekvenciáról, de várhatóan a Geforce 4-ekhez hasonlóan ebből is több változat jelenik meg. A leggyorsabb modell akár 500Mhz-en is futhat, amely óriási ugrás a Radeon 9700 Pro 325-jéhez képest, de azért az órajel nem minden. Nézzük például a memóriavezérlőt: a Matrox és az Ati 256 bites megoldásával szemben az nVidia maradt a régi 128 bit mellett, igaz ez a Geforce 4-hez hasonlóan négy független, 32 bites memóriavezérlőből épül fel, amelyek az egyes részek aktuális terheltségétől függően osztják el egymás között a munkát. Az nVidia a feleakkora sávszélességet lényegesen gyorsabb, „DDR-II" memóriával próbálja ellensúlyozni. Ez a „DDR-II" természetesen nem azonos a jövő év végén megjelenő hivatalos DDR-II szabvánnyal, ugyanis nem képes órajelenként négy adatátvitelre, de a felépítésében nagyon hasonlít hozzá, így sokkal magasabb órajelen tud üzemelni. Az ehhez hasonló, „félig szabványos" GDDR-3-ról az előző számunkban kicsit részletesebben olvashattatok.

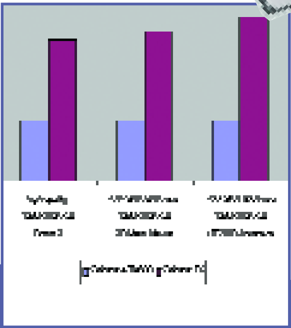
A Geforce FX chip társaságában egyébként várhatóan 1Ghz-en futó „DDR-II" lesz, az öszvér memória gyártására a Samsunggal egyezett meg az nVidia.

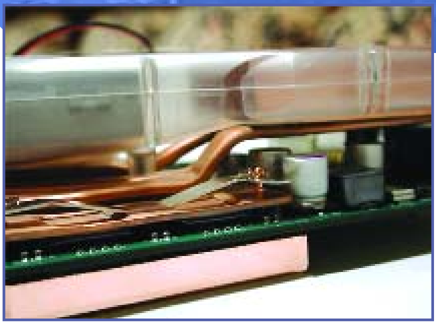
A CineFX név a Geforce FX pixel és vertex shaderét takarja, amellyel az nVidia szerint a mozifilmeket idéző minőségű animációk készíthetők, valós időben. Mivel a DirectX 9 az eddigieknél lényegesen szigorúbb követelményeket támaszt a vertex shaderekkel szemben, az nVidia úgy döntött, hogy

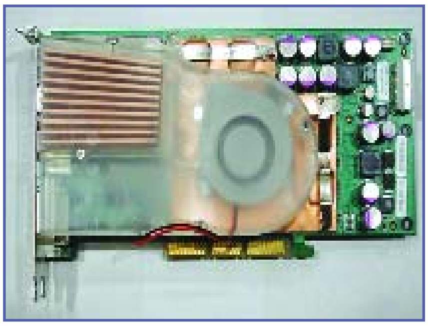


	Doom 3	3D Mark Nature	UT 2003 Asbestos
	1280x1024x32	1280x1024x32	1280x1024x32
	high quality	4X FSAA 8X Aniso	4X FSAA 8X Aniso
Geforce 4 Ti4600	20.9 fps	16.2 fps	39.3 fps
Geforce FX	49.8 fps	40.6 fps	108.4 fps

	Doom 3	3D Mark Nature	UT 2003 Asbestos
	1280x1024x32	1280x1024x32	1280x1024x32
	high quality	4X FSAA 8X Aniso	4X FSAA 8X Aniso
Geforce 4 Ti4600	100%	100%	100%
Geforce FX	238%	250%	275%

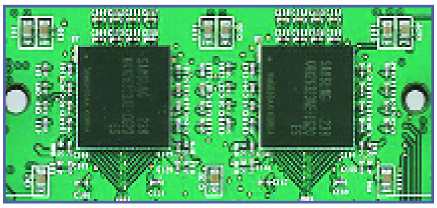






elölről kezdi a tervezést. A Geforce 4-gyel ellentétben nem két párhuzamosan működő vertex shader egység található a Geforce FX-ben, hanem csak egy csővezetékből áll, de az a 3DLabs P10 professzionális chipjéhez hasonlóan sok önálló lebegőpontos feldolgozó egységből tevődik össze, amelyek egymással párhuzamosan működnek. A párhuzamos lebegőpontos processzoroknak saját többszálú végrehajtást támogató utasításkészletük van, és az nVidia állítása szerint összesen másodpercenként 375 millió háromszög feldolgozására képesek, ami ugyan több mint a Radeon 9700 Pro 325-je, de ne felejtsük el, hogy a Geforce FX lényegesen magasabb órajelen üzemel. Fontos megjegyezni, hogy az nVidia új chipje lényegesen többre képes, mint amit a DirectX 9 elvár tőle. A DirectX 8.x vertex shader programjai csak rövid utasítássorozatokból állhattak, nem volt lehetőség ciklus, elágazás vagy alprogram készítésére, ráadásul maximum 128 utasítást tartalmazhatott egy program.

Ez a szám 1024-re emelkedett a DirectX 9 esetén, az nVidia Geforce FX viszont 65536 darabot is képes kezelni. Sajnos ennek nagyon kevés program veszi majd hasznát, mert a DirectX 9-re írtak nem léphetik túl az 1024-et, tehát csak a kifejezetten az nVidia kártyájára írt programok esetén jelenthet előnyt, de ezekből aligha készül túl sok.



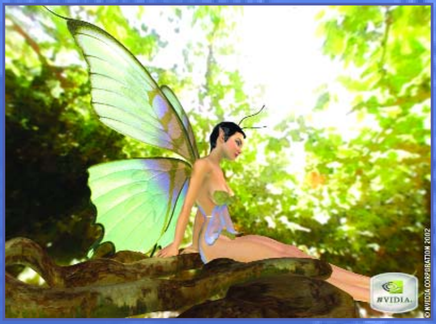
Természetesen a pixel shader is megújult, hogy megfelelhessen a DirectX 9 2.0-s specifikációinak, illetve ezeket itt is túlszárnyalja: a DirectX 9 legfeljebb 160 utasítás kezelését írja elő, ezzel szemben az NV30 1024-et támogat.

Ahogy arra már korábban utaltunk, a Geforce FX a Radeon 9700 Pro-hoz hasonlóan nyolc lebegőpontos renderelő csővezetékkel rendelkezik, az elképesztő tranzisztorszámot ez okozza. Fontos megjegyezni, hogy egyes tévhitekkel ellentétben a Geforce FX csővezetékenként csak egy textúrát tud feldolgozni egy órajel alatt, és bár – a Radeonhoz hasonlóan – maximum 16 textúrát tud egy pixelre feszíteni, ahhoz már két menet kell.

A siker kulcsa: az Intellisample

Az eddig említett dolgokban az NV30 nem sokkal jobb, mint az Ati megoldása, az a néhány plusz képesség is kihasználatlanul fog maradni, az Intellisample technológia azonban egyértelműen az Ati megoldása fölé emeli a terméket. A hangzatos Intellisample név a Geforce FX színtömörítő eljárását, a gyors Z-puffer ürítést, a dinamikus gammakorrekciót és a „tanulékony” trilineáris és anizotropikus szűrést, valamint élsimítást (anti-aliasing) takarja. A legfontosabb ezek közül az nVidia új veszteségmentes színtömörítő motorja, amely a renderelő csővezeték és a memóriavezérlő között helyezkedik el, így mindent tömörít, ami a két egység között áramlik.

A tömörítés aránya akár 4:1 is lehet, így már érthető, hogy honnan ered a specifikációban szereplő maximum 48GB/s-os memória-sávszélesség, hiszen a gyakorlatban ez csak 16GB/s az 1Ghz-en futó 128 bites memóriának köszönhetően. A hatékony tömörítés áldásos hatása elsősorban az anti-aliasing használatakor érezhető, ugyanis az nVidia megmaradt a „szokásos” túlmintavételezési eljárásnál, azonban a háromszögek belső részénél az egyes minták színei teljesen azonosak, így azt a részt nagyon hatékonyan lehet tömöríteni. Tehát csak a háromszögek csúcsai növelik az adatmennyiséget, vagyis gyakorlatilag a Matrox Fragment Anti-Aliasing-jéhez hasonló eredményhez jutunk, amelynek lényege, hogy csak a háromszögek csúcsait simítja. A tömörítő egység további előnye, hogy az architektúra többi része nem „tud” róla, vagyis nem igényel szoftveres támogatást. A magas órajelnek és a tömörítő egységnek köszönhetően az nVidia bevezetett két új anti-aliasing szintet: a 6XS-t Direct3D alatt, és a 8X-ost OpenGL és Direct3D alatt egyaránt.



Ahogy azt már említettem, az Itellisample része az új, hatékonyabb Z-puffer ürítő eljárás, amely már a frame pufferből is gyorsabban tudja üríteni a színeket, mint elődei, de ez az összteljesítményt nem növeli érezhető mértékben. További fontos dolog az új, a Radeon 9700 Pro-ban találhatóhoz hasonló anizotropikus és trilineáris textúraszűrő algoritmus, amely ugyan kevésbé pontos, mint az eddigiek, de lényegesen kisebb teljesítményveszteséggel jár, így érdemes bekapcsolva tartani. Az nVidia szerint egyébként az ő anizotropikus szűrésük lényegesen pontosabb, mint az Atié, ezért jobb képminőség érhető el vele. Erre nem nagyon tudok mit mondani, majd meglátjuk.

Az FX Flow

A képeket megnézve az első dolog, ami szembetűnik, az a hűtőrendszer, amelyre annyira büszke az nVidia, hogy külön nevet is adott neki, ez lett az FX Flow. Az FX Flow gyakorlatilag az Abit OTES ötvözése az eVGA ACS2-vel, bár egyik céggel sem kötött licencszerződést a cég.

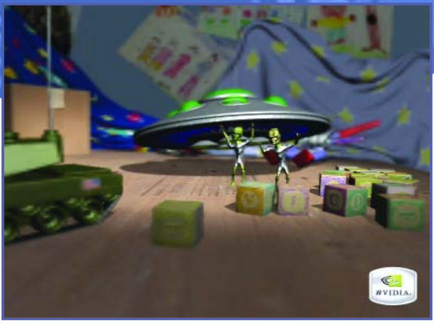
A hűtés lényege, hogy a házon kívülről szívja be a hideg levegőt, amely végigáramlik a vörösréz bordán és a hővezető csövön, majd miután felmelegedett, a hátsó nyíláson keresztül távozik. A technológia óriási előnye, hogy a videokártya nem melegíti a ház belsejét, hátránya azonban, hogy az AGP foglalathoz legközelebb eső PCI-t is eltorlaszolja, de mivel ez általában úgyis közös megszakítást használ az AGP-vel, ezért nem kár érte. Az nVidia utalt rá, hogy az alacsonyabb órajelen futó, olcsóbb modelleken nem ez a hűtőrendszer lesz, azaz az említett PCI foglalat szabadon maradhat.
A kártya további dicséretes képessége a dinamikus órajel-állítás, vagyis a mobil eszközökhöz hasonlóan terheletlen állapotban visszaveszi a VPU órajelét és csökkenti a hűtőventilátor fordulatszámát. Természetesen amint elindítunk egy teljesítményigényes alkalmazást, azonnal magától visszaáll minden az eredeti állapotba. Ilyenkor ugyan lényegesen megnő a zajszint, de ez sokkal kevésbé zavaró, mint mondjuk szövegszerkesztés közben. Ahogy az a képeken is jól látszik, a Radeon 9700 Pro-hoz hasonlóan külső áramforrásra van szükség, de ez egy ilyen teljesítményű kártyától teljesen természetes.

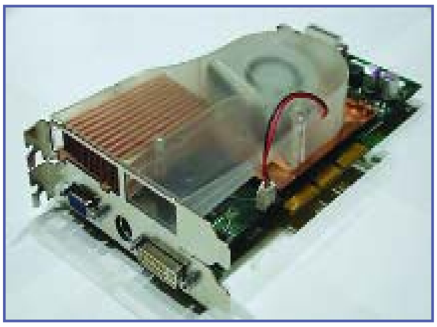
A teljesítmény

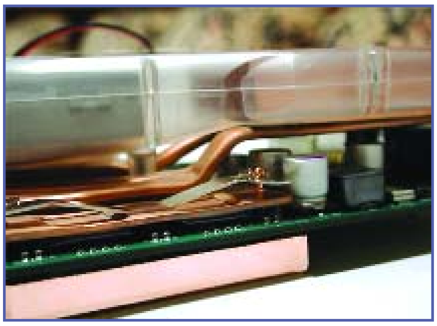
Ahogy az várható volt, az nVidia nem hozott nyilvánosságra túl sok teljesítményadatot, az itt látható grafikon pedig teljesen extrém beállításokkal futtatott teszten bizonyítja az NV30 tudását, ráadásul csak Geforce 4 Ti 4600-zal mérték össze. Az 1280x1024x32, 4x-es FSAA-val és 8x-os anizotropikus szűréssel természetes, hogy kiüti a Geforce 4-et. A Geforce FX az Intellisample technológiának köszönhetően jól helytáll, de ilyen beállításokat senki sem használ a valós életben, ráadásul egyes tesztek szerint még itt is minimális a lemaradása a Radeon 9700 Pro-nak.

Összefoglalás

Az nVidia Geforce FX kétségtelenül fejlettebb (14.4%-kal több tranzisztorból áll) és gyorsabb riválisánál, az Itellisample technológia csodálatos,







az azonban erősen kérdéses, hogy a piacra kerülésekor mi lesz a helyzet. Addigra ugyanis lehet, hogy az Ati is befejezi az R350 kódnéven futó, „DDR-II” memóriával szerelt, 0.13 mikronos technológiával készülő Radeon 9900-at. Egy dolog bebizonyosodott: az Ati jól tette, hogy nem várt a 130 nanométerre, hanem amint lehetett, kiadta az R300-at. A jövő év elején, amikor már sokkal kisebb hibaszázalékkal jár a 0.13 mikronos gyártás, könnyűszerrel kiadhatja a frissített, gyorsabb modellt.
Az első csatát az Ati nyerte, de a háború még csak most kezdődik. Reméljük, hogy egy kiegyensúlyozott küzdelemnek leszünk tanúi, és mi vásárlók leszünk a nevető harmadikak, hiszen az eddigieknél alacsonyabb áron kapjuk az egyre fejlettebb termékeket.

Yvorl

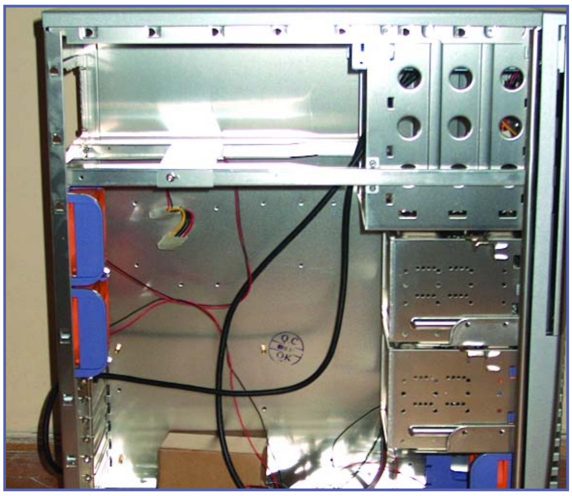
	DirectX 8	DirectX 8.1	Radeon 9700	GeForce FX
Pixel Shader	1.1	1.1	2.0	2.0+
Max. textúra	4	6	16	16
Max. szín-utasítás	4	8	32	1024
Max. átmeneti tároló	8	8	64	1024
Adattípus	Egész	Egész	Lebegőpontos	Lebegőpontos
Adatpontosság	32 bit	48 bit	128 bit	64 / 128 bit
Vertex Shader	1.1		2	2.0+
Max. utasítások	128		1024	65536
Max. statikus utasítások	128		256	256
Max. konstansok	96		256	256
Átmeneti regiszterek	12		12	16

Thermaltake házak luxuskivitelben

A múlt havi hűtőkről szóló cikkben többször is megemlítettem a jól szellőző számítógépház szükségességét és hasznát. Most pedig konkrét termékeket fogjuk bemutatni, hogy is néz ki egy jól szellőző, igényes kialakítású és nem utolsósorban tetszetős kinézetű ház.

A Thermaltake – mondanom sem kell – ház témában is igen otthon van. Két tuning-megszállottaknak készült darab került a kezeim közé, amelyekről az első benyomásom rendkívül pozitív volt. A két doboz között a különbség „csak” annyi, hogy míg a Xaser II 5000 Plus normál acélötvözetből készült, addig a Xaser II 6000 Plus már alumíniumötvözetből, és ez 7 kg mínuszt jelent a második adatlapján. A formatervezése nagyon szép, az alumínium ezüst, az acél fekete színű, és a felhasznált anyagok minősége és kidolgozottsága sejteti, hogy nem a gagyi kategóriába tartoznak. A tesztelésen járt típusok táp nélkül érkeztek, de létezik 360 és 420 Watt-os táppal szerelt változat is.

A nálunk járt verziónak megvan az az előnye, hogy megmarad számunkra a döntés szabadsága, a tápot illetően és belerakhatunk a drágább és profibbak közül, pl. Chieftec, Enermax, vagy éppen egy olcsóbb Mercury vagy Codegen tápot, esetleg 1 noname-et, tehát táppal már nem drágul tovább az amúgy sem túl kíméletes árcédula. Magas felépítése miatt kihajtható lábakkal is rendelkezik az alján. Az alumínium háznak talán a legnehezebb része az 5,25-ös bővítőhelyeket takaró ajtó, ugyanis ez acélból készült, és ennek megfelelően meglehetősen nehéz és masszív, cserébe ha a lábunk 3. típusú találkozásba kerül az ajtóval, az biztos a helyén marad. Persze egy ilyen házat padlón tárolni vétek, de a rendelkezésre álló hely sok lakásban behatárolt lehet, és hát nem túl kicsi darabok. Az ajtó zárral is rendelkezik, kinyitása után elénk tárul a három darab 5,25-ös és a két darab 3,5-es bővítőhely. Az ajtó felett van egy negyedik 5,25-ös bővítőhely, amibe már gyárilag be van építve a múlt hónapban már bemutatott Hardcano 7 multifunkciós eszköz. Nagy méretű kijelzőjén folyamatosan mutatja a processzor hőmérsékletét, és ha kell, a mellette levő háromállású kapcsolóval be is avatkozhatunk a processzorhűtőnk életébe. Ezen eszköz rendelkezik még 2 db USB és 1 db firewire port kivezetéssel. Az oldalak természetesen külön-külön levehetőek, és a bal oldali lap kulcsos zárral és egy plusz kilinccsel is fel van szerelve a hagyományos csavaros rögzítés mellett. Belül további 3 db 3,5-es bővítőhelyet találunk, amelyek mindegyike kihajtható a könnyebb szerelés érdekében. A ház igen nagy méreteinek köszönhetően a legnagyobb alaplapok is könnyedén elférnek, és nem kell attól félnünk, hogy esetleg valamelyik meghajtónk „rálóg” az alaplapra. A doboz erőssége a szellőzés, ugyanis összesen 5 db 8 cm-es házhűtő teljesít szolgálatot: 2db lent elől, 2db hátul a processzor magasságában és 1 darab a zárható, bal oldallapra szerelve – ennek ellenére szinte teljesen zajtalan, köszönhető a dupla golyóscsapágysoros, alacsony fordulatszámon üzemelő ventilátoroknak. A winchester sínekbe szerelhető és így szükség esetén könnyen kiszerelhető, és ugyanilyen könnyen egy mozdulattal vissza is helyezhető. Egyedüli negatívumként a csavaros szerelhetőséget tudnám felhozni, ugyanis ebben a kategóriában már szinte az összes ház csavarmentes megoldásokkal van felvértezve mind a bővítőkártyák, mind pedig a meghajtók rögzítését illetően. Ettől eltekintve nagyon barátságosnak és hasznosnak találom mindkét házat, és csak ajánlani tudom mindenkinek, aki halk és hűs számítógépházra vágyik, vagy megfelelő alapot keres a tuningoláshoz...



Füleki László

(Tesztpéldány: Wentil-Tech Kft.)

Az eredeti ház

A Thermaltake nem bízott semmit a véletlenre, amikor számítógépházzal lépett a piacra. A Xaser II 5000 és 6000-ese valójában egy átalakított Chieftec Dragon DX-01WD. A változtatások inkább külsőleg történtek, mint például a megnyerőbb design, az éjfekete szín, a rövidebb előlapi ajtó, és szériatartozék lett a Hardcano 7 hőmérsékletfigyelő eszköz és az 5 db 8 cm-es házhűtő ventilátor is. Ezen változtatások sora még vonzóbbá tette az amúgy sem rossz eredeti verziót.

HOMOK A GÉPEZETBEN

CPU-k és GPU-k

Múlt havi cikkemben az nVidia marketingfilmje kapcsán beszéltem a dollármilliókban mérhető grafikuskártya-fejlesztésről. Kissé gondoljuk át a témát – érdekes jelenségek és a lassan körvonalazódó jövő szempontjából.

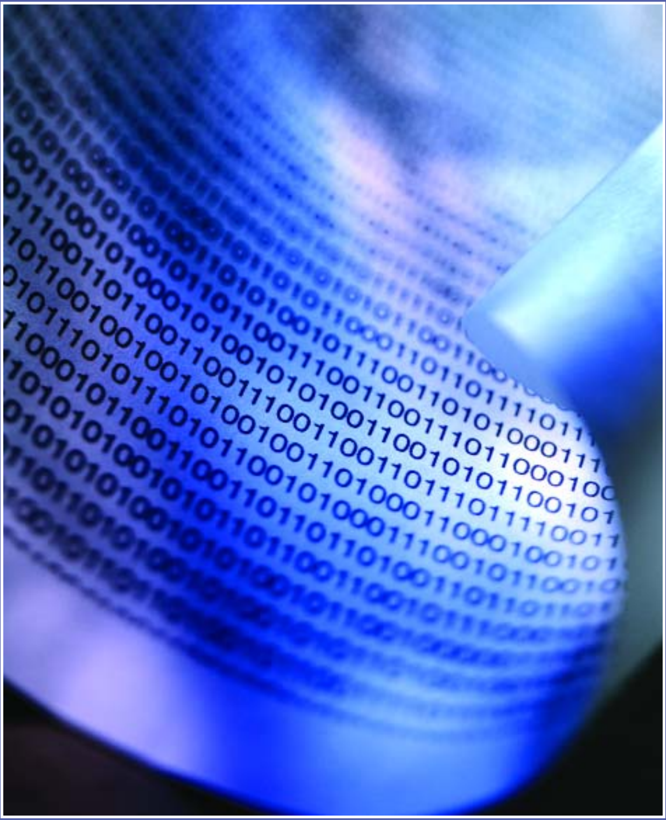
Anno a 3D-s grafikus kártya mint a VGA kártyák kiegészítője jelent meg, és boldogan pakoltuk be a gépünkbe. A „valódi” 3D, a látvány lenyűgözött minket, és észre se vettük, micsoda harc indul meg a háttérben. A játékipar felfedezte a látványt, mint eladható terméket. Hadd magyarázzam ezt meg: egy ma felnövő játékos olyan grafikai kiszolgálást kap, amelyet természetesnek vesz, mozifilmet néz két pálya között, örömmel fedezi fel a mozgó, élő világ minden részletét. Régebben, amikor a VGA egyetlen fajta, egységes megjelenítést jelentett, a játékfejlesztőknek bizony elő kellett venniük a szürkeállományt, ugyanis a grafika csak korlátozott mértékben volt polírozható, a játékost izgalmas, hosszú játékmenettel, ötletekkel, poénokkal kellett megfogni. Oldalakon keresztül tudnám sorolni azokat a játékokat, melyek hallatán a hozzám hasonló öreg motorosoknak még ma is megdobban a szíve, bár egy ifjú játékos első reakciója a „jézusom, de ronda!” lenne. (Persze azért akadnak kivételek, egy-egy Lucas Arts kalandjáték, például az „all time best” Day of the Tentacle – erről Beton barátom is tudna mesélni, aki épp most nosztalgiázik a Tony Tough kapcsán...).

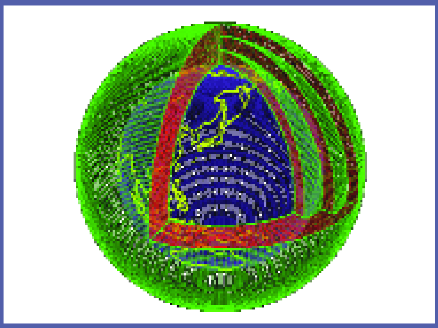
A játékosok „látványéhsége” aztán megbolydította a méhkast. Elindult a 3D-s forradalom, a fejlesztés egyre gyorsult, az nVidia hamarosan féléves ciklusokban jelentette meg kártyáit. A Microsoft is bekapcsolódott a buliba, a DirectX egyre népszerűbb játékfejlesztői eszközzé vált – ma már nehéz lenne megmondani, ki hat a másikra, hiszen mostanság már általánossá vált a „DirectX 8-as” vagy „DirectX 9-es kártya” kifejezés. Mindezek azt jelentették, hogy a grafikuskártyák gyártói elképesztő fejlesztésekbe voltak kénytelenek belemenni – aki nem bírta a tempót, kihullott vagy beolvadt egy nagy cégbe (lásd: 3Dfx&nVidia).

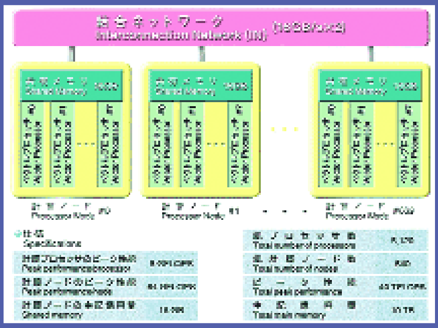
A hardveripar ehhez hátteret nyújtott, amit a Microsoft ügyesen táplált – a Windows XP jelentős hardverigénye a lehető legjobbkor jött a chip- és memóriagyártóknak... A windows-tudatú játékosok az ördögi körben a „ha a legújabb, akkor biztosan a legjobb” alapján megvették a terméket (és ez a PC-s magazinok helprovatának is biztos munkát ad mind a mai napig ;)), és így lesz ez a jövőben is. Jövőre itt az XP-t váltó Longhorn, majd 2005-ben a Blackcomb, ami új fájl- és grafikus alrendszert hoz, a VGA szemétre kerül, a monitoron megjelenő látványért a grafikus chipek lesznek felelősek, ez felszabadítja a processzor erőforrásait, és persze új kihívások elé állítja a videokártya-gyártókat, akiknek a DirectX 9 utasításkészlete, a pixel- és vertex shaderek programozhatósága a jelenlegi technológia átértékelését és újragondolását jelenti. Ebből talán mi játékosok is hasznot húzhatunk, hiszen egy programozható GPU-val épített grafikus kártya nem évül el olyan gyorsan, a kódolóknak is több idejük lesz kiismerni a hardvert, és jobban kihasználni azt. Talán ezzel megáll az az őrült kapkodás, ami ma a játékipart jellemzi, hogy az aktuális vasra fél-egy éven belül kihozzanak valamit, mielőtt elévülne. Ha csak egy picit többet kapunk ezáltal, a látvány mellé hosszabb játékidőt, több, egyéni ötletet, már megérte. Kár, hogy e téren az elmúlt tíz évben kissé megkopott az optimizmusom, de a régi mondás szerint mindig a remény hal meg utoljára...

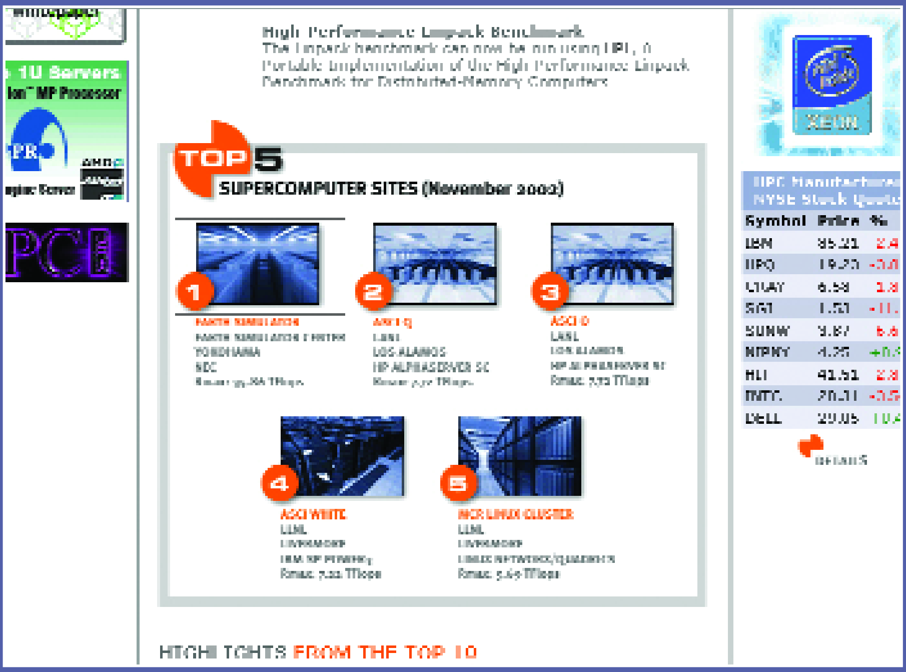
Kicsi, de erős

Szintén a múltkori anyagunkhoz kapcsolódik egy érdekes hír. Ott az nVidia boszorkánykonyhájának bemutatásakor említettük a több ezernyi összekapcsolt PC-t, mely egy szuperszámítógép erősségével vetekszik. Nos, a legfrissebb, a szupergépeket rangsoroló TOP10-es listán először jelent meg két ilyen fürtözött (clustering) PC-rend-









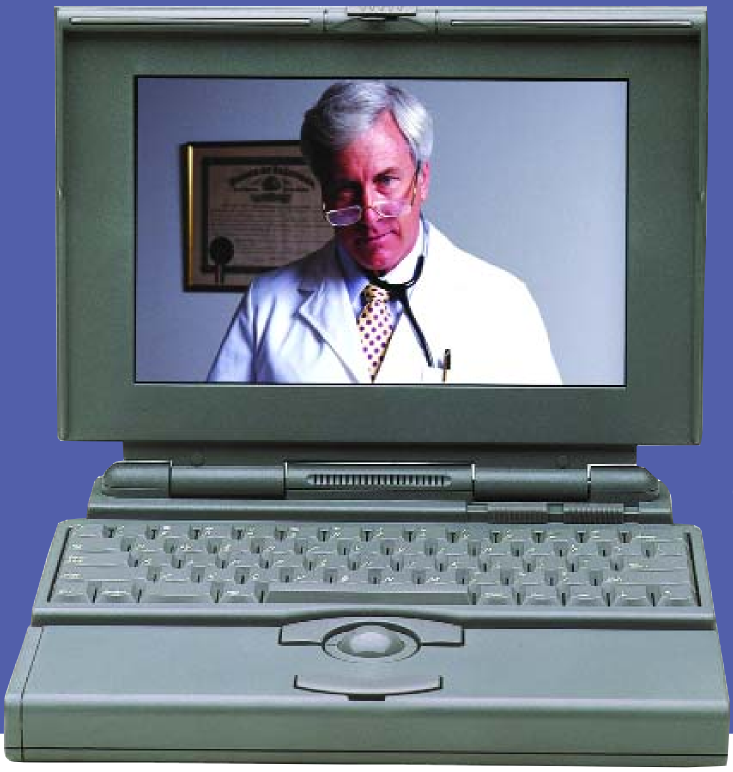
szer. Az élen a yokohamai Earth Simulator áll, mely másodpercenként 35.86 billió műveletet végez. A szupergépet a japán kormány megbízására a NEC készítette, és ez az első alkalom, hogy egy USA-n kívüli gép az élre állt. (Összehasonlításul: a 2. és 3. helyen álló két új, egyforma masina a HP által az új-mexikói Los Alamos Nemzeti Laboratórium számára fejlesztett „ASCI Q" teljesítménye „csak" 7,73 billiárd mips.) Az említett két PC-rendszer az 5. és a 8. helyre került. Előbbi a Linux NetworX és a Quadrics által épített rendszer, mely a Lawrence Livermore Nemzeti Laboratóriumban dolgozik, utóbbi pedig a High Performance Technologies Inc. „gyermeke", mely a Nemzetközi Oceanográfiai és Atmoszférikus Kormányzati Előrejelző Rendszer Laboratóriumában lelt otthonra.

Nem ölbe való!

Oldjuk fel a száraz tényeket egy friss hírrel, mely mosolyra fakaszthatja az embert, de érdemes komolyan venni. A brit orvosi hetilapban, a Lancetben megjelent levél szerint egy neve elhallgatását kérő, kétgyermekes, ötven éves családapa, ölében laptopjával megírt egy jelentést – a művelet úgy egy órát vett igénybe. Másnap nemi szervén égető fájdalmakkal jelentkezett orvosánál, aki kiterjedt égési sérülést diagnosztizált a bizonyos kényes pontokon. Meglepő a dolog, hiszen a páciens nadrágot és alsóneműt viselt, úgyhogy tessék odafigyelni a dolgokra – elég kellemetlen ilyen esetben a jogos kárigény bizonyítása, hát még a magyarázkodás az asszony előtt…

Ölbe (is) való

Apropó tűz… (Bocsánat a kissé erőltetett átvezetésért, de nem tudtam kihagyni.) A japánok az elektronikus házi kedvencek piacán lassan, de biztosan meghódítják a világot. A Tamagochi és Aibo, a csodakutya után most itt van Banryu, a házi őrsárkány. (Idehaza anyósnak hívják az ilyet…)



A Sanyo és a Tmsuk (nem elírás…) által fejlesztett négylábú robot méreteit (80 cm magas, 70 cm széles, 40 kiló súlyú) meghazudtoló, percenként 15 méteres fürgeséggel rohangál a lakásban, és érzékeli a füstöt. A kitörni készülő tűzről üvöltéssel vagy SMS-ben értesíti gazdáit – a mobilkommunikáció kétirányú, azaz utasítani is lehet ily módon. Van egy „házikedvenc" üzemmódja is, amikor őrszolgálatát félretéve ölebbé változik, a szokásos „ül, fekszik, pacsizik" parancsoknak engedelmeskedve.

Októberben egyébként a Fujitsu is kihozott egy hasonló háziszolgát – a porszívó nagyságú Maron-1 őrzi a kijelölt területet vagy vigyáz a háziállatra, kérés szerint videofelvételeket küldve gazdája mobiljára. A jószág az elektromos berendezéseket is képes kezelni, például a légkondit (és remélhetőleg nem nyúl a konnektorba, mint R2-D2 a „Birodalom visszavág" emlékezetes jelenetében…). A kicsikéért alig 1625 dollárt kell leszurkolni – a kutyának is megéri…

Hiába minden

A New Scientist novemberi számában szívemet melengető hír jelent meg. Egy elismert szakember, John Halderman, a New Jersey-i Princetown Egyetem tudósa ugyanis kijelentette: a CD-k másolásvédelme alapjaiban téves, és teljesen felesleges pénzt áldozni rá. Eme kijelentését a november végi washingtoni digitális jogvédelmi konferencián fogja kifejteni részletesen. Három, széles körben alkalmazott másolásvédelmi szoftvert vizsgált meg, melyek egyben közösek voltak: mind a CD-ken alkalmazott indexelést „hekkeli meg". Ennek lényege: amikor CD-t írunk, a felvétel elejére elkészül egy tartalomjegyzék (TOC). Ha több menetben készítjük a CD-t (multisession), a következő rész ismét elhelyez egy indexet, mely rámutat az előzőre is. Egy számítógépes CD-olvasó egység először a legutolsó tartalomjegyzéket olvassa ki, és ha talál továbbmutató bejegyzést, végigsétál ezen, míg egy normál, zenei CD-lejátszó csak a lemez elején keres ilyet. Épp ezért a védelmi rendszerek készítenek egy jó indexet a lemez első sávjaiba, és egy hibásat valahová hátulra. Az asztali lejátszónak ez nem okoz gondot, de egy PC-s olvasó kiakad a dolgon, hiszen hibás adatokat talál. Persze ezt a védelmet könnyű átlépni, hiszen elég egy apró módosítás az olvasó szoftverén ennek kiküszöbölésére. Ráadásul mivel sok autóba építhető rendszerben, és egyre több asztali lejátszóban is terjednek a PC-s meghajtók, a lemezvásárlók rákényszerülnek a másolatok használatára. Halderman javaslata egyszerű – és ettől oly meleg a szívem, hiszen én ezt már régóta hajtogatom: csökkenteni kell az új CD-k árát. Ha csak pár dollárba kerül, az embereknek nem éri meg a másolgatás, keresés, letöltés. De kérem, ehhez a felismeréshez a nagy vízen túl egyetemi diploma kell?!

]{redenc

A QNX/NEUTRINO6 ATOMSTABILAN,

Én 1999-ben, több különböző számítógéptípus kipróbálása után találkoztam először a QNX/Neutrino operációs rendszerrel. Most elmesélem, miért nem bírok azóta sem lemondani a használatáról...

Akkoriban játéktervező létemre bele kellett folynom egy erősen technikai jellegű fejlesztőmunkába, hogy a programozókkal közösen megalkothassunk egy olyan eseményvezérelt 'script engine'-t, amelylyel majd játéktervezőként én is hatékonyan dolgozni bírok.
Multiplatform juzer lévén nem voltam éppen totál lame, de a feladathoz kicsit fel kellett tornáznom a programfejlesztéssel kapcsolatos ismereteimet. Ahogy átrágtam magam a sokak által (jogosan) a minőség védjegyének tartott O'Reilly&Associates kiadó POSIX 4 szakkönyvén, többször előkerült a „QNX" ill. „QNX RTOS" név, az ipari követelményekhez igazodó programozásra vonatkozó ún. 'POSIX' szabványok HELYES megvalósításának iskolapéldájaként.
Adalékul szolgáljon, hogy a könyv szerzője egy, a QNX számára konkurens ipari oprendszer, a „Lynx RTOS" fejlesztője volt...

A másik hír ennél messze kézzelfoghatóbb, meggyőzőbb volt: ímhol egy (egyetlen!) flopilemez, rajta a Neutrino oprendszer bemutatkozó verziója, kisebb segédprogramok, valamint webbrowser, és egy dinamikus HTML-re képes webszerver kíséretében... a szintén a lemezen található izgalmas dokumentáció és ismertetőanyag már csak hab volt a torta tetején.

De nem csupán ez a flopilemez volt a marketing csábító eszköze a kanadai székhelyű QSSL (QNX Software Solutions Ltd.) részéről! A flopilemez kapcsán a weblapjukra önmagát regisztráló első ezer magánszemélynek ingyenesen elpostázták az oprendszer kiterjesztett, CD-s változatát, majd rövidesen letölthetővé tették azt a nagyközönség részére. Megérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol mindez már számotokra is többet jelenthet a puszta technikai érdekességnél...

OPRENDSZER, BROWSER, WEBSZERVER, STB. - EGY FLOPILEMEZEN!

A rendszert a neutrinóról, erről a mérhetetlenül kicsi, mérhetetlenül gyors atomi részecskéről nevezték el, nem minden alap nélkül – míg a grafikus és ablakkezelő rendszer a foton fényrészecskéről kapta a nevét...
Az alábbi címeken tölthető le a LEGEGYSZERŰBBEN KIPRÓBÁLHATÓ, ÁM NAGYON ÜTŐS DEMONSTRÁCIÓJA annak, mennyire méretre szabható és minimális erőforrás-igényű is ez az oprendszer:

1. *www.qnx.com/demodisk/download/modem.html*
A modemmel rendelkező Internethasználók itt szedhetik le a megfelelő verziót – vigyázat, csak valódi (tehát nem „win-" ill. „soft-„) modemmel működik a netre való csatlakozás!
2. *www.qnx.com/demodisk/download/network.html*
Ez pedig az Internetre (vagy helyi hálóra) ethernetkártyával csatlakozókat fogja majd elámítani – bár csak 3Com EtherLink-III, DEC 21x4x Tulip, és NE 1000/2000 kompatibilis ethernetkártyákat tud kezelni.

A csomagban található INSTALL.BAT fájl segítségével készíthetitek el a stuffot egy flopilemezre, majd indítsátok (akár vinyó nélkül is) újra a gépet, és boot-oljatok be flopiról...
Megjegyzem, itt a ragyogó alkalom előásni valami őscsótány 386/486 pécét legalább 8 (de inkább 16) mega RAM-mal, és azon is kipróbálni! Ne felejtsetek el a mellékelt kis szövegszerkesztővel belenyúlni néhány HTML-be, és tesztelni a stuff webszerver részét is... (döbb-döbb-döbb)

A LÁTHATATLAN JELENLÉT

A QNX több millió példánya fut a földön, sőt, a föld körül! :)
Néhány brutál alkalmazása: a NASA űrsikló néhány kulcsfontosságú vezérlőrendszere, a kanadai atomerőművek felügyeleti rendszere, orvosi célgépek – pl. művese-állomások – vezérlése. De elterjedni látszik a kommunikációs központok célgépeiben is, legyenek azok mobiltelefonos vagy nagyobb hálózati csomópontok, és a spéci célgépek mellett létezik pécére, valamint PDA-kra (IPAQ, ZAURUS, stb.) is!

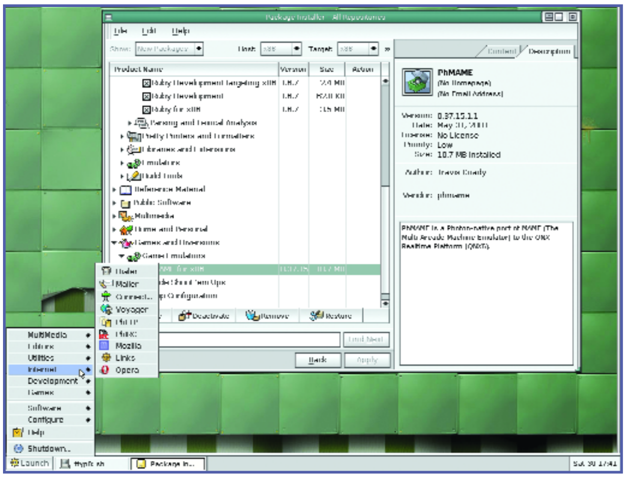
MIT MONDANAK A SZÁMÍTÁSTECHNIKA NAGYKUTYÁI A QNX-RÓL?

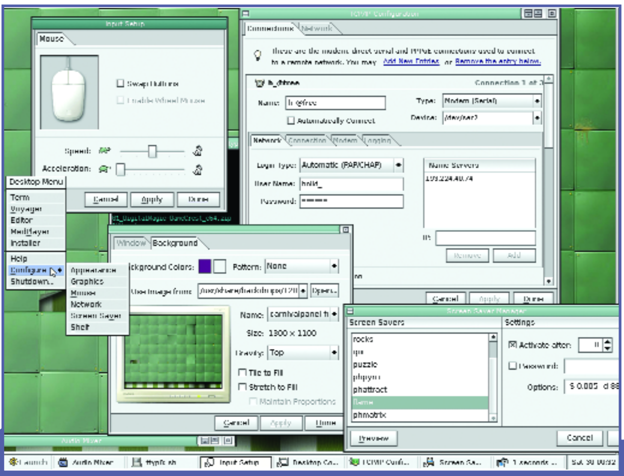
AMD, 3COM, IBM, iNTEL, MOTOROLA, két NASA részére dolgozó labor, SyBase, Espial, stb. – ha kíváncsi vagy az ő értékelésükre, nézd végig az itt található videót:
http://call.of.cthul.hu/hoild/qnx_feliratozott.avi

Egy német Commodore64-es programozó barátomnak legalább fél évig rágtam a fülét 2001-ben, hogy ha már az Amigával leállt, ismerje meg a QNX-et. Végül megtette, és végignézte ezt a videót.
2001 Augusztus óta a QNX Germany programozója, hét hónap továbbképzés és gyakorlat után ő készített meghajtó-programot egy új, üvegszáloptikás, multimédia- és hálózatkezelő csiphez...

Milyen előnyökkel jár általános, otthoni rendszerként felhasználnil?

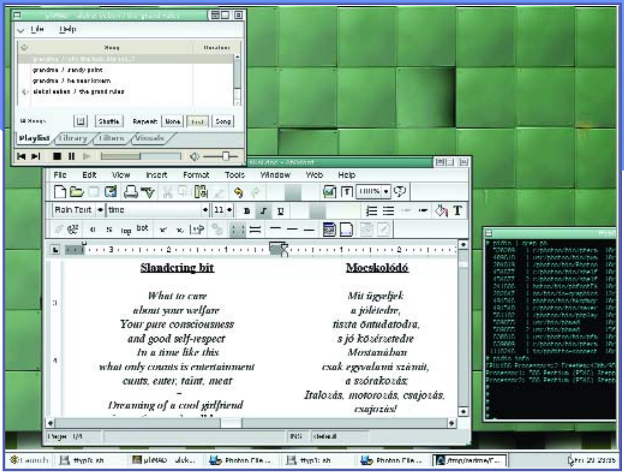
1. A legkorszerűbb, legötletesebb elérhető OS architektúra! Minden egyes multiplatform juzer és fejlesztő ismerősöm, aki eddig tanulmányozta a

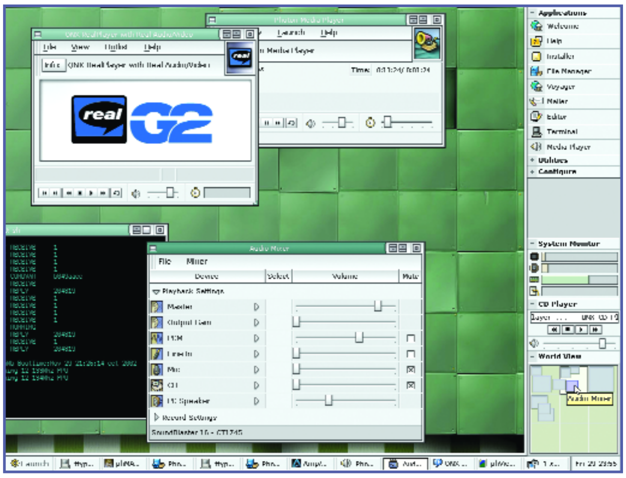


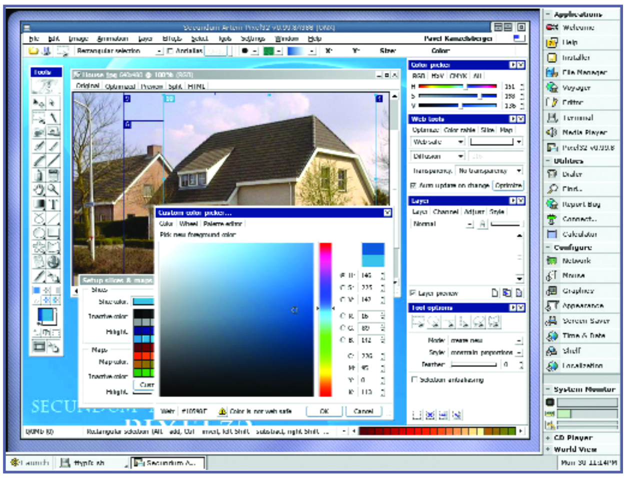


OPERÁCIÓS RENDSZER

FÉNYSEBESEN







Neutrino v6 és a Photon alapjait illetve gyakorlati megvalósítását, ugyanerre a véleményre jutott.
Ez így magában még nem bír az átlagjuzer számára semmi értékkel, ámde itt mindez a gyakorlati használatban is előnyöket nyújt!

Két példa:

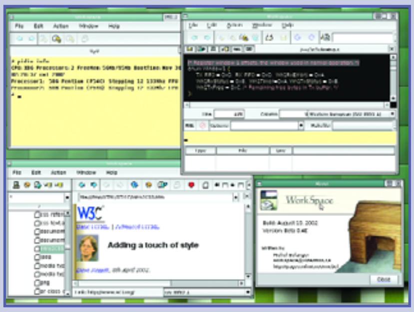
A.) Teljesen „átjárható" kialakítás (full transparent architecture) – a '/dev' (devices="eszközök") könyvtárban található minden aktív hardver és szoftverillesztés csatlakozópontja. Ha a helyi gépben nincs hangkártya, de létrehozok egy olyan, ún. fájl-linket '/dev/snd' néven, mely egy a hálózatban elérhető hangkártyás gép /dev/snd-jére mutat, minden itt elindított hang és zenelejátszó progi azon a gépen fog megszólalni.

B.) Elindítok egy kvakét (Na jó, olyat én nem! De tegyük fel...), majd szoftveresen a helyi grafikus felület szélére illesztem a szomszéd gép graffelületét – ha az ablakban futó kvakenukem játékot félig áttolom arra, a játék fele az én monitoromon, másik fele a szomszéd gép monitorán fog futni!

2. A máshol már megszokott kialakítású kezelői felület, valamint kényelmes, teljesen grafikus, hierarchikus programtelepítő és -eltávolító rendszer, továbbá az egész oprendszer könynyen, grafikus felületről konfigurálható!
Nem lehet eléggé hangsúlyozni, a legtöbb juzer számára mekkora segítség ez!
A stuffokat leggyakrabban ún. programcsomag-formátumban lehet megtalálni és feltelepíteni, a Neutrino számos céges ill. magánkézben lévő webes „programlerakatából" (repository).

3. Azok a stuffok, melyek NEM portolás eredményei, hanem eredeti QNX cuccok, mind hatékonyságban, mind használhatóságban jócskán rávernek más oprendszeren létező megfelelőikre!

WORKSPACE



Ez itt mindhárom manifesztációban a 'Workspace' nevű, rendkívül ígéretes segédprogram – egyszerű HTML browser, terminálprogram, notepad, fájl- és archívumkezelő, programszerkesztő, forrásbrowser és fordító/hibakereső felület. Teljesen eredeti QNX stuff!
A stuff teljesen ingyenes, többnyelvű, a szabvány unix-os 'Ctags' támogatásán keresztül számos programnyelv 'syntax highlight'-jára és hiperlinkes 'sourcecode browsing'-jára alkalmas, valamint kapcsolható GCC/GDB-hez is.
http://pages.infinit.net/micbel

4. Bármely más unix-szerű ill. POSIX szabványoknak eleget tévő oprendszerről rendkívül könnyen átfordíthatóak a programok erre.
Az így „átportolt" stuffok ha nem is lesznek jobbak, de rosszabbak sem, és egy nagyon kényelmes, ízléses, kreatív környezetben alkalmazhatjuk azokat. Hogy mi van átportolva? Aminek csak a forrását a számos külsős és belső fejlesztő a kezei közé kapta, azt átportolták, legyen az modern programnyelv, segédprogram, nyílt forráskódú játék vagy emulátor...

A cikk most megszakad, és a következő számban folytatódik. Miről olvashattok majd ott?

1. A rendszer HIÁNYOSSÁGAIRÓL is, mert azokat sem kívánom palástolni.
2. Az oprendszer nyilvánosan csak januárban megjelenő legfrissebb verziójának ingyenes beszerzéséről, telepítéséről, kipróbálásáról.
3. A külső fejlesztésű QNX stuffok lerakatairól – ha ezeket nyomon követitek, több száz, a legkülönbözőbb típusú programhoz juthattok hozzá.
4. Még több, a témához kapcsolódó érdekességről!

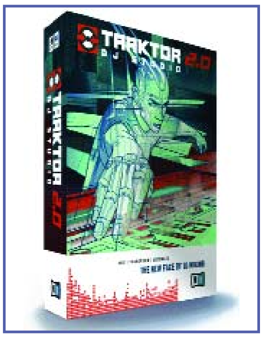
Addig is: próbáljátok ki a bemutató flopit – jókora meglepetést kívánok hozzá!

Hoild/Enc

MESTERKURZUS

Üdvözlünk titeket új, meglehetősen szerény névvel fémjelzett rovatunk első részében. Nem is húzom sokáig a szót, de azért az elején röviden elmondanám, miről is olvashattok most és a jövőben, itt, a Mesterkurzus rovatban. Alapvetően a szoftverekkel fogunk foglalkozni, és a különböző hasznos programok ismertetőjén túl minden hónapban kiragadunk egy témát vagy problémát, amivel kapcsolatban egy nagyobb lélegzetű ismertetőt írunk. Aztán hogy ezentúl milyen szekciókkal, témákkal fog ez a jövőben még bővülni, az csakis rajtatok, de még inkább a visszajelzéseiteken fog múlni. Ezért kérünk mindenkit, hogy a véleményeiteket vagy szoftverrel kapcsolatos problémáitokat küldjétek el a szerkesztőség címére, az utóbbira pedig levélben és a HELP rovatban megpróbálunk válaszolni.

NATIVE INSTRUMENTS TRAKTOR DJ STUDIO 2.0



Végre megjelent a nagysikerű szoftver következő része. Nyugodtan el lehet mondani róla, hogy jelenleg a végső szó az övé a professzionális felhasználók megcélzó mixprogramok között.

A funkcionális kezelőfelület a klasszikus, régi DJ hardverek alapján készült, és rövid gyakorlás után könnyen elsajátítható a kezelése.

A szoftver kompatíbilis a Native Instruments által a Reaktor-hoz készített speciális filterekkel, de a saját szűrőrendszerére sem lehet semmiféle panasz. A kifogástalan hangminőségre garancia, hogy az eredeti Fraunhofer mp3 algoritmusokat használja. (Támogatott formátumok: WAV, MP3, AIFF és audio cd.) Természetesen minden igényt kielégítő fadeing, cueing, looping vezérlés felett rendelkezhetünk, ez utóbbi beállításokat el is menthetjük.

A szoftver teljes MIDI támogatással, külső MIDI eszközről történő vezérlés lehetőségével, valamint gyorsított és kibővített adatbázis kezeléssel is bír. (Több mint 2000 bejegyzés beolvasása másodpercenként.)

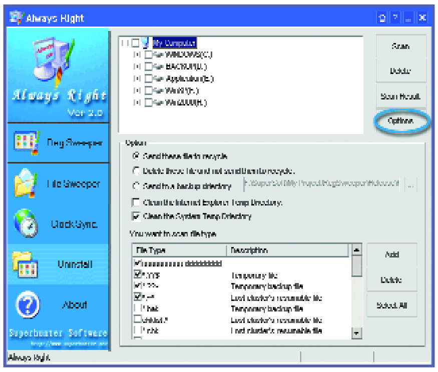
Egy valóban forradalmi újdonság a sok közül: a Traktor 2.0 képes arra, hogy egy dual kijelzőn egyszerre két különböző audio track hullámformátumát megjelenítse grafikusan, lejátszás közben real time-ban, akár ugyanarról az audio cd-ről! A tempo felismerő rendszer is gyökeres újításon esett át. Az elődben megszokott módokon természetesen tetszés szerint módosíthatjuk a különböző loopok ritmusát, de ezen túl lehetőség van ezek szinkronizációjára is.

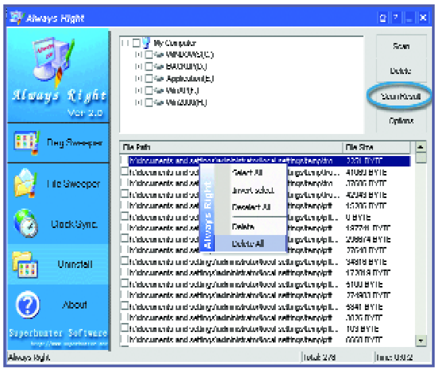
A szoftver listaára US$199, de akciósan megvehető akár US$170 alatt is. Ha komolyan használni szeretnénk, szükségünk lesz egy P3-700/256MB PC-re vagy egy G4-733/512MB Mac-re.

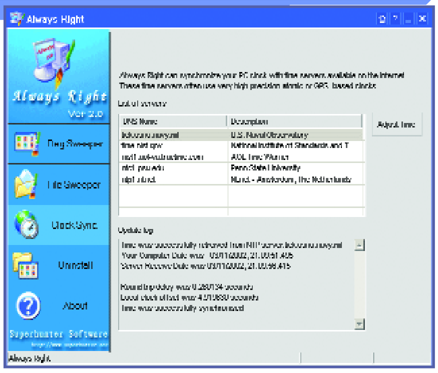
Licenc: Csak kereskedelmi forgalomban
Listaár: US$199
Weblap: www.native-instruments.com

ALWAYS RIGHT V2.0

A neve alapján akár egy afgán kiképzőtábor KRESZ szoftvere is lehetne, ám ha jobban elolvassuk az ismertetőt róla, kiderül, hogy csak egy ártalmatlan rendszerkarbantartó programról van szó. Funkcióit tekintve 3 részre oszthatjuk azokat. Megkeresi azokat a fájlokat vagy mappákat, amiknek az elérési útvonala nem egyezik a registry-ben lévőkkel, majd ezeket kigyűjti – és tetszés szerint törölhetjük vagy







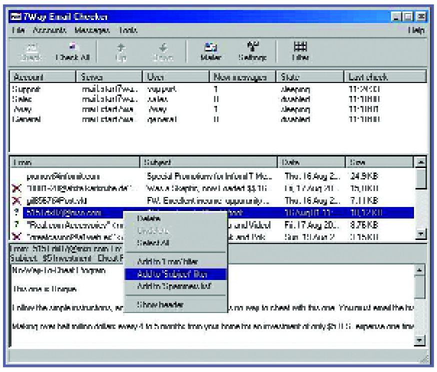
kijavíthatjuk őket. Természetesen lehetőségünk van előtte biztonsági mentést csinálni a registry tartalmáról, amit vész esetén visszaállíthatunk. Továbbá képes a nem használt, fölösleges fájlokat is eltakarítani, de ha úgy akarjuk, akkor a rendszer óráját is összehangolja egy nálunk falun, Hegyesigurucsuhajföldön csak atomóráhozállító-időbeállító-szervernek becézett szerverrel (szakszerűbben timeserver).

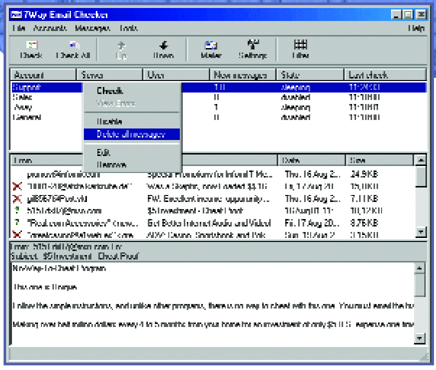
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.superhunter.net

7WAY EMAIL CHECKER V1.72

Valószínűleg a naponta jelentős e-mail forgalommal rendelkező olvasók nagyobb része találkozott, esetleg használ is már valamilyen, azok figyelésére alkalmas programot, amik az új üzenet érkezésekor automatikusan jeleznek nekünk. Akik viszont még nem, ők tökéletes társra találhatnak eme teljes értékű levélfigyelő programban. Kezelőfelülete abszolút áttekinthető, mindenféle sallangoktól mentes. Gyakorlatilag három részre oszthatjuk ezt a felületet, legfelül a POP3 fiókok listáját, alatta pedig az új üzeneteket az összes fontosabb adataival találhatjuk, amiket legalul el is olvashatunk egyből. A program lehetőséget biztosít még a levelek szerveren történő törlésére, illetve a SPAM-ek ellen is állíthatunk be szűrőket vele.

Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.start7way.com





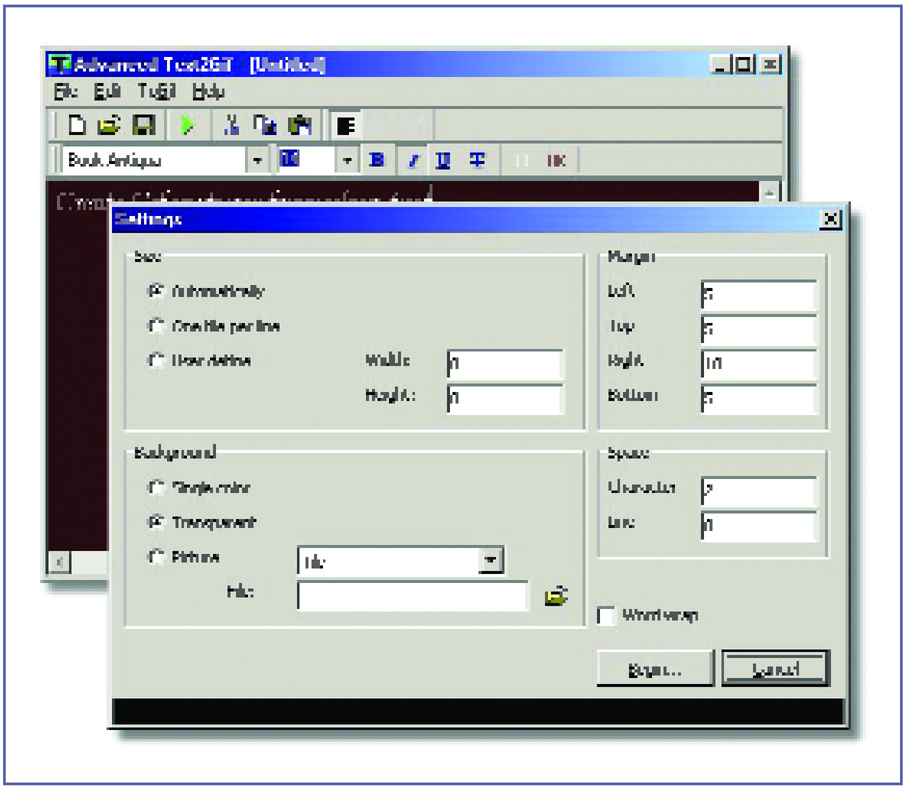
ADVANCED TEXT2GIF V1.0.0

A nevéből szerintem rögtön kiderül, hogy miképp is hasznosítható ez az ötletes program. Képes egy által megnyitott szöveges dokumentumot GIF képfájlba átkonvertálni, aminek a tulajdonságait előre be is állíthatjuk. Akár minden egyes sort külön képfájlba menthetünk, de ugyanilyen egyszerűen beállíthatunk neki egy általunk kijelölt háttérképet vagy színt. A margókat, illetve a sorok és betűk közötti távolságot is méretre szabhatjuk vele.

Licenc: Shareware
Korlátozás: 14 napos időlimit
Weblap: http://www.wekasoft.com/text2gif

AZ IMAGE FÁJLOKRÓL...

Manapság már a cd-írók ugyanúgy alapfelszereltségnek számítanak a jobb számítógépekben, mint pl. a modern 3D VGA kártyák. Azonban hiába a hardver, ha szegény felhasználónak fogalma sincsen róla, hogyan is kellene szakszerűen használni. Tele van megoldatlan problémákkal, kételyekkel, szorongásokkal. Nos, ez esetben nem a pszichológust ajánlott felkeresni, hanem elég csak rendszeresen olvasni a Mesterkurzus-t. Mivel ez inkább gamer, mint informatikai újság, ezért gondolom, hogy gyakrabban különböző (természetesen legális, biztonsági másolat) játék cd-ket próbálhattok gyártani, így egy olyan problémát ragadunk most ki, amiről gyakran halljuk, hogy sokaknak problémája van vele. Ennek függvényében nem mással fogunk most foglalkozni, mint ahogy azt nálunk falun, Hegyesigurucsuhajföldön, népiesen mondjuk: az izókkal vagy imidzsekkel (kicsit szakszerűbbeknek: iso, image). Felesleges abba belemenni, hogy pontosan mit is jelentenek ezek, a lényeg az, hogy lehetséges egy cd eredeti tartalmáról egy lenyomatot, másolatot létesíteni egy vagy több file-ba, a merevlemezre.
Nos, ez a cd image/iso. Többféle elterjedt iso formátum létezik, a leggyakoribbak:



bin/cue: Ez a CDRWin nevű szoftver formátuma, de a Fireburner is ismeri, sőt, már elég régen a Nero is támogatja hivatalosan.
nrg: A Nero saját, külön bejáratú formátuma.
iso: Általánosan elterjedt forma, az Easy CD Creator vagy WinOnCd tulajdonosok is ismerhetik. A Nero szintén tudja írni.
ccd/img (sub): A CloneCD formátuma.

Ezen kívül még több rakat kevésbé elterjedt image létezik, mint pl. kiterjesztés szerint bwt, mds, cdi, stb. De nem hinném, hogy túl gyakran fogtok ezekkel találkozni.

Tehát ragadjunk ki egy esetet, amikor előtted a rejtélyes bin/cue file, és valamit kellene vele kezdeni.

1. A legkézenfekvőbb megoldás, amikor szembetalálod magad egy cd image-dzsel, hogy kiírod cd-re.

A Nero-t ajánlom erre a célra, mivel az a leguniverzálisabb, legjobban frissített szoftver manapság. Ha magyarított Neród van, akkor: File – Cd kép felírás, és itt betallózod az image file-t.
(http://www.nero.com, a jelenlegi demó 2002. december végéig működőképes)

2. Másik lehetséges megoldás, ami inkább régebbi programoknál működhet, hogy egyszerűen „kibontod" az image-et a merevlemezedre, és onnan telepíted.

Ez annyit jelent, hogy ott fogod látni fizikailag egy könyvtárban ugyanazt, amit a cd-n is láthatsz.
Erre a két legalkalmasabb program az Isobuster (www.isobuster.com, házi használatra legtöbb funkciója ingyenes) és a WinISO (www.winiso.com, funkciókorlátos shareware). Ez utóbbi gyakorlatilag mindent tud. Cd-ről iso-t készít, bármilyen image formátumból iso-ra átalakít, iso-ból bin-be, image-et kibont, image-hez hozzáad, stb. Természetesen a bootcd-kkel is tökéletesen boldogul.

3. Végezetül pedig legegyszerűbb, ha az image-et ki sem írod cd-re, csak virtuális cd drive-ként beilleszted a rendszerbe, vagyis „felmountolod".

Még szót ejteni arról, hogy a gyári cd-k többsége manapság már nem csak egy egyszerű nyomott cd, hanem védelemmel is el van látva.

Különböző védelmek léteznek, alapvető elve mindegyiknek az, hogy szándékos hibákat ejtenek az eredeti lemezen, amiket aztán a szoftver futás közben megkeres.
A másolatra ezek a hibák már nem kerülnek át, csak a hibátlan jel, így elvileg a másolt cd-ről nem fog futni a program.

Rusty, r0t0

BEVEZETÉS A TFT-K VILÁGÁBA

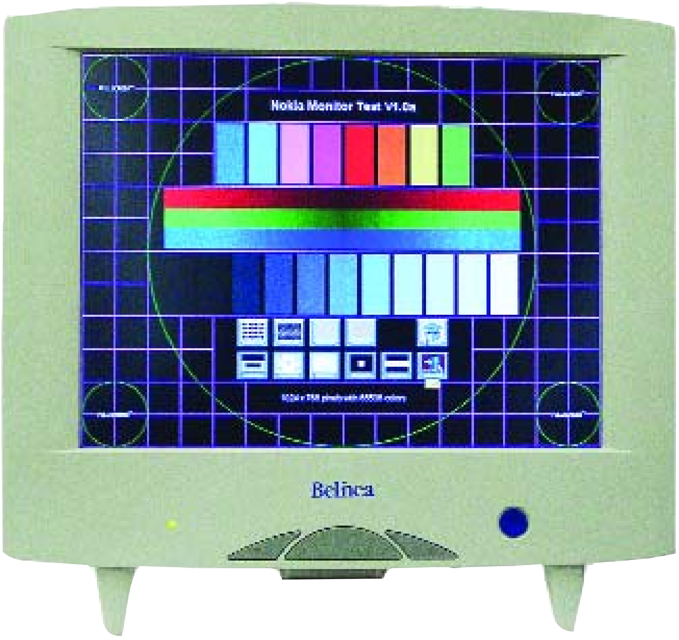
AVAGY ÉRDEMES-E VÁLTANI?

Néhány évvel ezelőtt még örülhettünk, ha egy monitor tudott kétféle színt produkálni (feketét és zöldet), aztán jött a CGA, EGA, VGA, majd megjelentek az SVGA-monitorok is! A felbontások szorzói és a hertz-számok egyre csak növekedtek, majd rájöttünk, hogy eddig túl domború volt a monitor, így rövid homorú átmenet után megjelentek a flat-képernyők is. De nekünk ez sem volt elég, mert kellett nekünk folyadékkristály is, szóval most a TFT-ken a sor, hogy meghódítsák otthonainkat! Habár, ha jobban belegondolunk, ezek sem tökéletesek, hiszen magas a response time, és egyébként is...

RESPONSE TIME (RT)

Kritikus pontja a TFT-monitoroknak, mivel hiába éles a kép, hiába szűnik meg a sugárzás, egyszerűen a jelenleg kapható példányok nagy része alkalmatlan a játékra. Ez abból adódik, hogy az alkalmazott technológia a folyadékkristályos megjelenítőknél teljes mértékben különbözik, ennek eredményeképpen a kép frissítése is másképp történik. Sajnos a folyadékkristályos kijelzők esetében ez nem kedvez az FPS-megszállottaknak, ugyanis a produkált kép közel sem tudja olyan jól követni a gyors mozgást, mint azt akár a leggagyibb CRT is képes tenni. Ennek a végeredménye, hogy különböző vízszintes csíkok jelennek meg gyors mozgásnál, mint amikor V-Sync-et használnak az emberek. Sokáig ez nagyon behatárolta a felhasználási területet, ám manapság már javult a helyzet, noha még mindig nem tekinthető megoldottnak a probléma (20ms és alatta már tűrhető). A középkategóriás monitorok általában filmnézésre már alkalmasak, egyes játékok futtatása sem annyira zavaró, ám egy Quake egyelőre még nem néz ki megfelelően rajtuk. Vannak olyan, csillagászati árral rendelkező megjelenítők, amelyek képesek minimális RT-vel dolgozni, ám azért az árért már lassan plazmát is vehetnénk otthonra, meg HDTV-t, meg ilyeneket...

Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, a TFT-monitorok még nem költöztek be legtöbbünk otthonába, egyelőre csak vágyálmainkban szerepelhet a jelenlegi CRT-s (katódsugárcsöves) miniszoláriumok lecserélése. Nem véletlen azonban, hogy ezeket a termékeket főként cégek vásárolják, és nem az egyszeri felhasználó. Az egyik ok a dolog pénzügyi vonzata: valljuk be, nem sokan adnak ki szívesen százezret, esetleg ennek többszörösét egy jó monitorért, amikor „a régi is tök jó még". A másik a dolog „technológiai kiforratlansága" – ezek a monitorok üzleti, irodai alkalmazások futtatására tökéletesen alkalmasak (szövegszerkesztő és társai), azonban ha a legújabb játékokat szeretnénk megjeleníteni rajtuk, különböző problémákba ütközhetünk (lásd még erről külön írásunkat). Mindezen tényezők ellenére mi úgy döntöttünk, érdemes lenne körülnézni a jelenlegi piaci helyzetet illetően, vetni egy pillantást a hazánkban is elérhető termékekre, mindezt lehetőleg egy gamer elvárásait is figyelembe véve.



ÁR, MERT AZ FONTOS

Az általunk tesztelt monitorok az alacsony- és középkategóriát képviselték, ehhez igazodtak az árak is. A legolcsóbbat 100 ezer forintért lehetett leemelni a polcról, míg az összeállítás legdrágább példánya 360 ezer forintba került. Természetesen elválaszthatók egymástól a termékek a 15 és 17-

18 collos kategóriát figyelembe véve, és a különböző márkák (vagy márkátlanságok) is emelték vagy csökkentették a költségeket, ám a minőségük, a képességeik (és az extrák) sokszor egyáltalán nem igazodtak ezen tényezőkhöz. Ha csak az árat és az alapvető tulajdonságokat nézzük, a 15 collos kategóriában az Adi TD523PP volt a nyerő, a 17-18 collos kategóriában pedig kétségkívül az Acer AL702 vitte a pálmát, habár tulajdonságait tekintve igencsak közepesen szerepelt.

Minőség, tulajdonságok

Itt is két részre kell osztanunk a mezőnyt, hiszen a 15 collos kategóriában ritkának számít VGA és DVI-bemenet egyszerre történő támogatása (lásd még az erről szóló írást). Az iiyama példánya ilyen téren kiemelkedik a mezőny többi tagja közül, de nemcsak ezzel, hiszen az AX3818UTC egyéb tulajdonságait tekintve is magasan vezet, közepesen alacsony RT (35ms), szép kép, multimédiás képességek – ez mind meg is látszik az árán. A másik győztes ezen a téren az Adi TD523PP, ami igencsak szokatlan, hiszen egyben a legolcsóbb példányok egyike, ennek ellenére multimédiás képességekkel bír, van rajta mikrofon, és a kezelőgombok is kézre állnak.

A 17-18 collos versenyzők közül a Philips Brilliance 180P2 volt az egyik biztos befutó, habár kicsit túl sok volt rajta az extra (például a basszuskiemelés valószínűleg nem sokat fog változtatni a hangszóró cincogásán), viszont korrekt módon nézett ki, és látszott, hogy mindent megterveztek rajta. Győztesnek mégsem neveznénk, hiszen a HP L1815 nagyjából ugyanezt produkálja, noha nem „full extrásan", hiszen multimédiás képességeitől megfosztották, ám azt hiszem, 60 ezer forintért már 5.1-es hangfalszettet is vehetünk...

Amit érdemes itt kiemelnünk, az az alapvető különbség a két kategóriát illetően. A 15-ös példányokat általában 1024x768-as felbontásra méretezik, és itt a legmagasabb felbontás az ajánlott is, hiszen ennél kisebb részletezettségen a kép torzul. Akár mondhatjuk azt is, hogy ezeket a monitorokat csak egyetlen felbontáson érdemes használni, noha ez játékok és alapvetően grafikus megjelenítésű alkalmazások esetében nagyon nem fog meglátszani (mindenesetre bizonyos mértékig pixelesnek, elnagyoltnak fog hatni). A 17-18 collos termékek esetében az alapértelmezett felbontás 1280x1024.

A fényerőt tekintve szinte mindegyik példány megfelelt az elvárásoknak, a képminőséget illetően

Egy kis monitortörténelem

A katódsugárcsöves és a folyadékkristályos technológia merőben más alapokon nyugszik. Míg előbbinél egy rasztercsík pásztázza a felületet megfelelő képfrissítést előállítva, addig ugyanezt a csíkot hiába keresnénk az utóbbinál. A CRT-monitorok elég régóta vannak forgalomban, ám a technológiai alapokat 1895-ben, a katódsugárcső felfedezésével teremtették meg. Ez egy légmentesen lezárt üvegcsövet jelent, amelyben egy elektronágyú található. Ez az ágyú bombázza aztán a homlokfelületet (amit mi a másik oldalról nézünk), ahol felbontástól függően akár több millió képpont is reagálhat az elektronnyalábra.

A jelenlegi CRT-monitorok esetében alapvetően akkor kapunk villódzásmentes képet, ha legalább 60Hz-et tud a ketyere, de manapság 85Hz alá nem szokták adni az igényesebb felhasználók. Természetesen vannak olyan monitorok is, amelyek óriási felbontásban is bírnak 100-120Hz-et, ezek azonban főként tervezőmunkára (pl. CAD) lettek kitalálva, és nem éppen a legolcsóbbak. A ma kapható termékek mindegyike alacsony sugárzású, megfelel különböző nemzetközi szabványoknak (pl. MPR II, TCO '99 stb.), ám méretükkel nem sokat lehet kezdeni a technológiai kötöttségeknek köszönhetően.

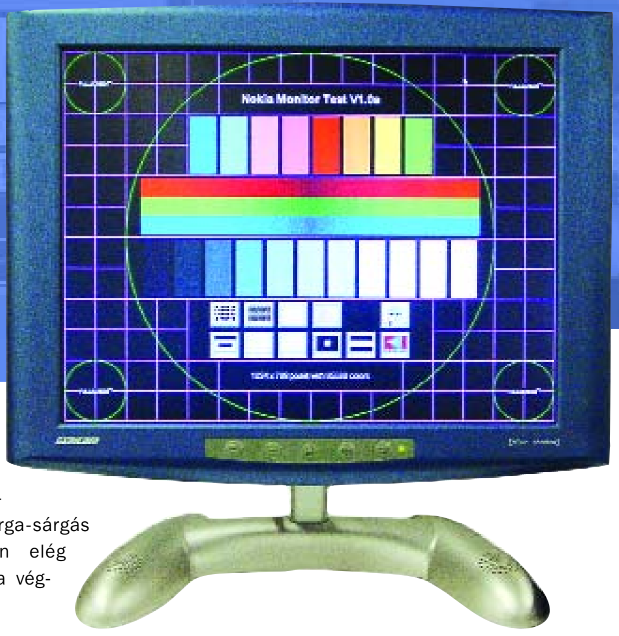
Az LCD folyadékkristállyal dolgozik, amelyeket egy ideig csak hordozható gépek esetében használtak – kisebbek voltak a megjelenítéssel szemben támasztott követelmények, a gépek is kevesebbet tudtak, viszont rettentően fontos volt a kicsi méret. Majd ahogy a technológia egyre jobban fejlődött, lassanként megjelentek az asztali példányok is. Itt a folyadékkristály a szerkezetét és a színét elektromos feszültség hatására változtatja meg, ez pedig teljesen más problémákat hoz magával, mint amit eddig a CRT-k terén tapasztalhattunk. A legnagyobb probléma sokáig a fényerő alacsony szintje volt (mára már megoldva), továbbá az alacsony felbontás (manapság 1024x768 ill. 1280x1024), a kicsi látómező (a jobbak min. 120 fok körül tudnak) és a lassú reagálási idő. Meg persze, az áruk.

Gyártó és típus	iiyama AX3818UTC	Samsung Syncmaster 151B	Hitachi CS555	Hyundai ImageQuest L50A	Belinea 101535	Gericom F152 [blue shadow]
Méret (coll)	**15**	15	15	15	15	15
Ár (bruttó)	180ezer	195ezer	150ezer	120ezer	120ezer	130ezer
Felbontás	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768
Képfissítés (sync horiz./vert.)	30-60kHz/56-75Hz	30-61kHz/50-75Hz	24-61kHz/56-75Hz	31-60kHz/56-75Hz	30-61kHz/56-75Hz	n.a.
Fényerő (cd/m2)	250	230	200	200	200	250
Kontraszt	350/1	300/1	250/1	350/1	350/1	n.a.
Response Time (ms)	35	25	n.a.	n.a.	40	n.a.
Látószög (horiz./vertik.)	150/140	140/120	120/90	140/110	140/120	n.a.
VGA	van	van	van	van	van	van
DVI	van	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs
Súlya (kg)	5	4	3.8	2.7	4.5	n.a.
Méretei (sz x m x m)	349x450x181	418x386x173	370x353x140	367x353x188	395x371x102	n.a.
Minősítések	TCO'95, MPR III	TCO'99, Energy 2000	TCO'99	TCO'99	TCO'99	n.a.
Multimédiás képességek	fejhallgatókimenet, 2x2W hangfalak	nincsenek	fejhallgatókimenet, hangfalak, hangerőszabályozó	nincsenek	nincsenek	nincsenek
Extrák	nincsenek	állítható magasság	nincsenek	nincsenek	nincsenek	nincsenek
Garantált élettartam	35ezer óra	3 év	n.a.	n.a.	3 év	n.a.
Értékelés	jó kép, jó tulajdonságok	drága és jó	homályos kép	rossz minőségű, homályos kép	éles kép, ám kevésbé szimpatikus	homályos kép, kategóriájában semmi különös

PIHELHIBA

Avagy a TFT-monitorok halála. A flatpanelen sajnos minden hiba sokkal jobban látszik, mint CRT-s társaiknál, ahol régebben az a veszély fenyegetett, hogy beég a kép (ezért találták ki a képernyővédőt is). Ez a veszély szerencsére nem fenyeget minket többet, de mi a helyzet a TFT-kkel? A folyadékkristályos kijelzők esetében az élettartamot sokkal jobban behatárolja, hogy mikor jelenik meg az első pixelhiba, amely megjelenése után sajnálatos módon folyamatosan romlik a képminőség, gyarapodik a „kiégett pontok” száma. Ezen a dolog működési elvéből következően igazából nem lehet javítani (vagyis néhány subpixel esetén már erőteljesen látszik), a teljes panel cseréje az egyedüli megoldás (ergo új TFT megvétele). A panelek elhasználódásából (és érzékenységéből) következik, hogy használtan nem érdemes TFT-t venni, és emiatt kell óvatosan bánni a hordozható számítógépek paneljeivel is, mert a régebbi példányok esetében senki sem tudhatja, mennyire van az lestrapálva (átlagosan 50 ezer órányi hibamentes működést garantálnak a gyártók a most a boltokban kapható termékekre).

azonban óriási különbségek voltak tapasztalhatók. Ezen kivetítők esetében sokszor probléma a homályos kép (pl. AG Neovo esetében mind az F-17-nél, mind az F-15-nél), amit legkönnyebben egy dokumentumot, sok szöveget nézve vehetünk észre.



A másik a színkezelés: a TFT-k képe mindig is különbözött a CRT-k színvilágától, és sok esetben nem lehet eltüntetni a folyadékkristályos kijelzők narancssárga-sárgás alapszínét (fehér háttér esetén elég látványos), ami nagyban lerontja a végeredményt.

JÁTÉKOS SZEMMEL NÉZVE...

...azt kell, hogy mondjam, egyelőre nem tudunk ajánlani megfelelő monitort, köszönhetően a magas áraknak és RT-értékeknek. Aki programozni szokott, vagy éppen sokat használja a szövegszerkesztőt, annak érdemes beruházni valamelyikre (pénztárcától és igényektől függően), azonban ebben az esetben is kétmonitoros megoldást javaslunk: a másik VGA-kimenetre egy CRT kerüljön, amelyen lehet nyomni az FPS-eket is. A javaslat nagyjából tükrözi a jelenlegi helyzetet, egyelőre még szükségünk van CRT-kre is ahhoz, hogy kompromisszumoktól mentes lehessen a számítógéphasználat monitorokat érintő része.

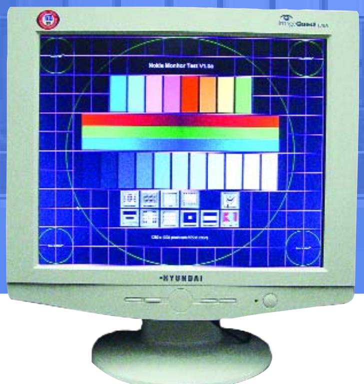
AJÁNLOTT TERMÉKEK

Az összképet elnézve három árkategóriában tudunk TFT-ket ajánlani. Az alacsony árkategóriában az Adi TD523PP a győztes, hiszen jó a képminősége, és

Gyártó és típus	Adi TD523PP	Acer FP553	Dimarson IM15	AG Neovo F-15	AG Neovo F-17	Fujitsu-Siemens Scaleo CTM 7010
Méret (coll)	15	15	15	15	17	17
Ár (bruttó)	105ezer	100ezer	100ezer	100ezer	170ezer	240ezer
Felbontás	1024x768	1024x768	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
Képfissítés (sync horiz./vert.)	31-60kHz/56-75Hz	n.a.	n.a.	30-60kHz/50-75Hz	30-80kHz/50-75Hz	31.5-81kHz/56-75Hz
Fényerő (cd/m2)	n.a.	250	n.a.	250	230	250
Kontraszt	n.a.	350/1	n.a.	300/1	300/1	400/1
Response Time (ms)	n.a.	30	n.a.	30	50	45
Látószög (horiz./vertik.)	n.a.	120/100	n.a.	110/80	100/80	140/120
VGA	van	van	van	van	van	van
DVI	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs	nincs
Súlya (kg)	n.a.	3.9	n.a.	3.2	4.9	5.9
Méretei (sz x m x m)	n.a.	390x358x170	n.a.	376x371x150	420x413x172	434x434x220
Minősítések	TCO'99	TCO'99	n.a.	TCO'99	TCO'99	TCO'99, MPR II
Multimédiás képességek	hangszórók, fülhallgatókimenet, mikrofon	nincsenek	hangszórók	nincsenek	nincsenek	1W hangszórók, fülhallgató kimenet
Extrák	nincsenek	Kensington lock, pofás menü	átlátszó menü	nincsenek	nincsenek	nincsenek
Garantált élettartam	n.a.	3 év	n.a.	3 év	3 év	30ezer óra
Értékelés	meglepően jó kép, jó helyen lévő kezelő-, gombok, pozitív összkép	éles kép, közepes összkép, viszont a bekapcsolója snassz	kategóriájában szép képet produkál	homályos kép, alacsony minőség	lásd F-15 - ugyanaz, csak nagyobban	szép kép, egyszerű külső

VGA/DVI

A manapság kapható videokártyákról elmondható, hogy általában minimum 2 kimenettel (+TV-out) rendelkeznek, ezek egyike a hagyományos VGA, a másik pedig egy DVI-kimenet (Digital Visual Interface) szokott lenni. Utóbbit a lapos képernyőkhöz találták ki, létezik belőle analóg (DVI-A), digitális (DVI-D) és kevert (DVI-I) változat, és természetesen létezik DVI-VGA átalakító is, ami ugyan lehet, külsőre kevéssé elegáns, azonban segítségével „ósdi", analóg jeleket fogadó készülékeinket is csatlakoztathatjuk a kártyákhoz. További információkat a DVI-ről a következő címen találhattok: *www.dell.com/us/en/arm/topics/vectors_2000-dvi.htm*



az alapvető funkcióknál is többet tud nyújtani meglehetősen jutányos áron. A közepes árkategóriában az iiyama AX3818UTC tűnik a legjobb választásnak, hiszen a 15 collos TFT-k minden jó tulajdonságát egybegyúrva stabilan jó minőséget produkál, igaz, kicsivel magasabb áron. A felsőkategóriába a HP L1815-t választottuk, szép képe és tulajdonságai mögött kicsivel maradt el az LG 782LE, de azért a különbség látható a két termék között – és itt nem(csak) az árra gondolok.

ÉS AMI HIÁNYZOTT...

A (90, 180, 270 fokos szögben) forgatható monitorok tömkelege; a CTX, mint márka; az „auto adjust" funkció a Gericom OverView F173 esetében. Ami viszont nekünk nagyon nem hiányzott, az az egyik monitor pixelhibája, valamint a 17 collos iiyama (ennyi pénzért sokkal jobb képpel rendelkező monitorokat kap az ember). Igazán kár, főleg a 20ms-os RT, valamint a 150 fokos látószög miatt, no meg a 15 collos változat jó szereplése után nem ezt várja az ember.

Tesztelésre felfegyverkezett csapatunk részére a monitorok mindegyikét a Media Markt Árkád üzletközpontban lévő üzlete biztosította, segítségüket köszönjük.

Chilly

HOGY LEHET, HOGY 15=17?

Sokan meglepődnek, amikor először vesznek otthonra/munkahelyre/stb. TFT-s kijelzőt, majd összehasonlítják a méreteit előző monitorukkal. A meglepetés abban rejlik, hogy egy 15.1"-os TFT körülbelül akkora látható képfelületet képes produkálni, mint egy 17"-os CRT. Ha megnézünk egy átlagos, 15"-osként kategorizált példányt, a technikai információk között találunk egy olyan sort, amiben valami hasonló olvasható: Viewable Diagonal: 12.8". 17"-os, átlagos monitor esetén olyan 16"-os látható felületet kapunk végeredményként. Ha az ember hazaviszi a TFT-t, berakja duálmonitoros környezetbe, pillanatok alatt kiderül a különbség. Ha úgy vesszük, bizonyos mértékig becsaptak bennünket, hiszen nem akkora monitort kaptunk, mint ami a dobozon szerepel, azonban ilyenkor érdemes belegondolnunk a hangfalak rendszerébe. Egy százwattosnak beharangozott hangdoboz az esetek nagy százalékában ennek csak töredékét képes teljesíteni, hiszen a feltüntetett érték a maximálisan kicsikarható teljesítményt hivatott feltüntetni, és nem az aktuális teljesítményt (ezért szólhat jobban egy valóban 30W-os hangfal a 200W-osnak írt gagyinál). Ez körülbelül olyan, mint hogy a Trabant képes 200-zal repeszteni. Persze, hogy képes, csak kell hozzá egy szakadék és jó erős hátszél...

Gericom OverView F173	Hyundai ImageQuest L70A	LG 782LE	iiyama AS4314UT	Acer AL702	HP L1815	Philips Brilliance 180P2
17	17	17	17	17	18	18
200ezer	210ezer	230ezer	300ezer	175ezer	300ezer	360ezer
1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
n.a.	31-80kHz/56-75Hz	30-80kHz/56-85Hz	24-80kHz/56-75Hz	31.5-80kHz/56.3-75Hz	n.a.	n.a.
250	250	250	230	250	250	n.a.
n.a.	500/1	400/1	500/1	400/1	350/1	n.a.
n.a.	n.a.	40	20	25	n.a.	n.a.
n.a.	150/125	150/140	150/125	150/130	160/160	n.a.
van	van	van	van	van	van	van
nincs	van	van	nincs	nincs	van	van
n.a.	7.2	7.3	5.8	6.3	8.1	n.a.
n.a.	420x437x220	399x427x235	407x350x173	n.a.	342x402x73	n.a.
n.a.	TCO'99	TCO'99, MPR II	TCO'99, MPR III	TCO'99	TCO'99	TCO'99
nincsenek	nincsenek	nincsenek	nincsenek	hangszórók, fülhallgató kimenet	nincsenek	hangszóró, fülhallgató, kimenet, hangerőszabályzó basszuskiemelő, mute gomb
nincsenek	USB-csatlakozó	látványos menü	Kensington lock	nincsenek	Kensington lock	nincsenek
n.a.	n.a.	n.a.	3 év	1 év	n.a.	n.a.
puritán kinézet, közepesen jó kép, egyáltalán nincs auto adjust	közepesen jó kép	kimondottan jó a kép	kiváló RT, elég rossz kép ki érti ezt?	közepesen jó kép	kimondottan szép kép, jó összkép	kimondottan szép kép, jó összkép

HOGYAN NÖVELHETJÜK PC-NK TELJESÍTMÉNYÉT ANYAGI RÁFORDÍTÁS NÉLKÜL?

Azt hiszem, hogy hazánk otthoni felhasználóinak nagy része fél számítógépe tuningolásától, mondván, csökken ezáltal a hardver élettartama. Azonban a számítástechnika gyorsan fejlődő területet jelent manapság, ezért eszközeink nagy része, főleg azok az alkatrészek, amelyek tuningolásra alkalmasak, elég gyorsan veszítenek értékükből, gondolok itt az alaplapra, processzorra és videokártyára. Amit mindannyian tudunk, hogy a gyártók biztonsági, vagy éppen gazdasági okokból az általuk kibocsátott termékekben mindig hagynak ki nem aknázott erőtartalékokat, tehát hol jobban, hol kevésbé szándékosan alulkalibrálják ezeket! Ez a „felebaráti” cselekedet adja meg a tuningolás lehetőségét számunkra.

Vagyis a tuningolás nem más, mint az eddig is birtokolt erőtartalékokat szabadjára engedjük számítógépünkből, és nem arról van szó, hogy szisztematikusan aláássunk rendszerünk stabilitását, mert a tuning szó eleve azt jelenti: finomhangolás. Ez a cselekmény egyfajta művészetté vált informatikus körökben, ennek lényege, hogy megtaláljuk az a pontot egy adott egység hangolása közben, amelyen túlhaladva a stabil működés már nem biztosított.

Ahhoz, hogy a folyamatot átlássuk, a számítógép hardverét és szoftverét együtt kell kezelnünk – mivel az eszközök nagy része függ egymástól, így nehéz is volna (ha nem lehetetlen) szétszabdalva megvizsgálni, megoldani ezen kihívást a technikával szemben.
A hardver hangolása már az összeépítéssel kezdődik, és hasznosításakor be is fejeződik, de a finomhangolást általában csak akkor kísérèljük meg először, mikor „jó barátunk” a vártnál lejjebb produkál valamely program futtatása közben. Pedig bizonyos egységek, mint például a merevlemezek vagy a memória már kezdetektől drága időt takarítana meg számunkra minden egyes számítógép használatkor.

Merevlemez teljesítményének növelése (Maxtor D740X széria):

Nézzünk meg például egy kedvelt merevlemez szériát, a Maxtor DiamondMax Plus D740X-et, ebben is van egy úgynevezett Acuostic Managment (AM) elnevezésű zajszintet kezelő beállítási lehetőség,

melynek 3 fokozata van: lassú (quiet), normál (performance) és gyors (off)!
Az alapértéke ennek az opciónak a normál állapot, vagyis a performance, de egy a Maxtortól letölthető kis program, mely csak DOS módban futtatható, képes változtatni ezen. Készítsünk olyan indítólemezt, melyen nincs HIMEM.SYS, valamint egyéb memóriakezelő; erre másoljuk az alábbi címről letölthető kis programot. A AMSET egyszerűen kezelhető, és hatása látványos és érzékelhető.

Az AM üzemmódok és hatásuk lineáris olvasásnál egy 80GB-os D740X (6L080J4)

Üzemmód	Olvasási sebesség Kb/s
Quiet	n.a.
Performance	~26030
Off	~40080

(www.maxtor.com/en/support/downloads/files/setacm.exe)

Ez a számottevő különbség már egy Windows XP elindulása közben is észrevehető javulást eredményez, és be kell, hogy valljam, füllel semmilyen különbséget nem véltem felfedezni.

Memóriasebesség turbózása:

Ha memóriáink CAS (Column Access Strobe) 2-es időzítésűek, tehát 133-as modulok esetében 7.5ns, 166-osoknál pedig 6ns chipek sorakoznak rajtuk, nem árt, ha mindjárt az operációs rendszer feltelepítése előtt beállítjuk a keményebb időzítéseket, mert a telepítés eléggé körüljárja egy adott platform tűréshatárait, és ott többnyire minden hiba megjelenik, ha van!

A processzor és a memória sebessége szorosan kapcsolódik egymáshoz, a következő módon:
CAS Latency>=memória sebessége(ns)/FSB(ns)
100 MHz-es FSB 10ns, tehát a 133 MHz az 7.5ns-nak felel meg.

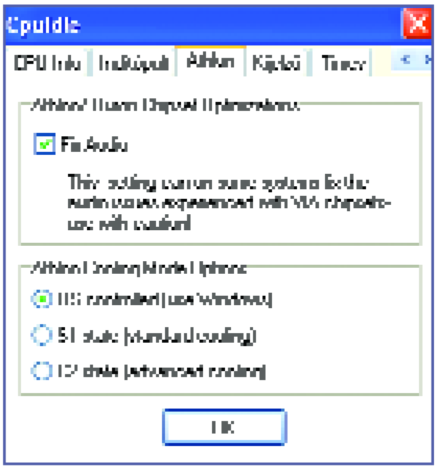
Lépjünk a gázra! (AMD processzorok)

Mielőtt hozzálátnánk Advanced Micro Device-unk „izzasztásához”, fontos, hogy rendelkezzünk megfelelő hűtési alkalmatossággal (zárójelben

megjegyezném, hogy ez éppúgy igaz az Intelekre is). Én a GlobalWin „kétpropelleres” változataira esküszöm, mint például a TAK68 és TAK58-as modellek, az utóbbi 3300-as fordulatú, de tapasztalataim szerint teljesítménykülönbségük minimális. Valamint azért nem árt olvasgatni lapunk idevágó hardvertesztjeit sem!

Tesztünk platformjául egy ASUS A7V333 alaplap szolgált Via KT333-as lapkakészlettel – a lap nagy előnye, hogy hardveres védelmet nyújt a központi egység elfüstöltetése ellen, erről az úgynevezett C.O.P. (CPU Overheating Protection) gondoskodik, vagyis a szolgálunk és védünk esete!
Ár/teljesítmény arányban, az XP-k tekintetében az 1600+ (1400Mhz), 1700+ (1466Mhz) és 1800+ (1533Mhz) sebességűeket érdemes választani, nekem ez utóbbi jutott. Ha 333-as alaphoz 333-as memória használunk, szinte biztosak lehetünk abban, hogy a CPU felhúzásának csak önmaga szabhat határt – persze ne felejtsük el, hogy a PCI busz és az IDE is érzékenyen van érintve az FSB (Front Side Bus) órajelének emelésekor. A tesztrendszert 153Mhz-en 38Mhz-es PCI frekvencia mellett stabilan tudtam használni feszültségemelés nélkül, viszont ennél egy hajszállal magasabban már a rendszer instabillá vált.
A stabilitás tesztelésére nem szükséges speciális programokat használni, de akinek igényei vannak rá, annak a Hot CPU Testert tudom ajánlani, amely letölthető: *http://www.7byte.com/hotcpu.exe*

Előfordul, hogy csúnya erőltetés esetén már az operációs rendszer sem indul el, de lehet, hogy csak hosszabb statikus (100% kihasználtság 5-10perc+) terhelés alatt mutatkoznak problémák, és a konfigurációnk egyszerűen lefagy. Ehhez az erőpróbához bármilyen játék megteszi, ha a gépünk átmegy a vizsgán, akkor két dolog lehetséges: vagy megelégszünk a nyert plusz energiával, vagy továbblépünk, ha lehet. (Azért a 20-30 perces stabilitásteszt sok esetben nem elég, egyrészt mert huzamosabb használat során a házban uralkodó hőmérséklet is növekszik, másrészt teljes ké-

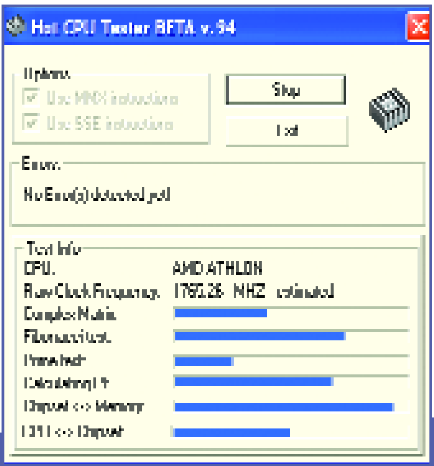


pet a rendszer stabilitásáról csak több napos, éles környezetben történő nyúzópróba ad – a szerk.)

Órajel emelése lépésről lépésre:

Tanácsos egy radikálisabb emeléssel kezdeni a gyakorlatot, csak, hogy tisztában legyünk az erőviszonyokkal – gondolok itt 10Mhz körüli FSB emelésre. Tudnunk kell, hogy a tesztsorozat egyik elemét sem hagyhatjuk ki vagy rövidíthetjük meg, mert azzal csak magunkat csapnánk be, és téves következtetésekre juthatunk. Amikor már csak megahertzenként növeljük a terhelést, észrevesszük, hogy a ránk nehezedő nyomás is egyre nő, jó érzés ez, együtt izgulunk a gépezettel, hogy sikerülni foge az akadályok leküzdése vagy sem.

AMD esetében még egyéb hasznos dolgokat tudunk felsorakoztatni, mivel az OS nem használja alapból a processzorunk energiagazdálkodását, s itt tehet nekünk jó szolgálatot a CPUIdle nevű segédprogram, aminek a 30 napos próbaváltozatát meg is szerezhetjük a *www.cpuidle.de* címről.
Magam is meglepődtem a program hasznosságán, mert nemcsak radikálisan csökkenti a „nyugvó” CPU hőmérsékletét, de a hűtőventillátorok fordulatszámát is szabályozza, valamit a villanyszámlában is kedvező hatásokat érhetünk el, ha gépünket napi 5-6 órán át letöltésre használjuk (és gondolom, sokan vagyunk így). Az XP-k fogyasztása



55-68W az AMD specifikációi szerint, ez meg is tekinthető a *www.amd.com*-on. Ez a fogyasztás a sokat tudó kis programunkkal a töredékére csökkenthető minimális kihasználtságon, ezt egy APC SmartUps 420-ason tudtam ellenőrizni, az Ups load (teljesítményfelvétel) 28-32% között mozgott maximális terhelésén, és 17-21% volt alapjáraton – persze nekem a tesztrendszeren minimális periféria volt, ezért ilyen nagy a különbség, de az egyértelmű, hogy a processzor kevesebbet fogyasztott, valamint lehűlt az alaplap hőmérsékletére (31 Celsius fokra).
Végszóként annyit szeretnék hozzátenni – bár ezen jó tanácsok nagyon általánosak: ha kérdések merülnek fel e cikk kapcsán bennetek, vagy saját problémájára vár megoldást valaki, kollegáim és jómagam a legjobb tudásunk szerint válaszolni fogunk.

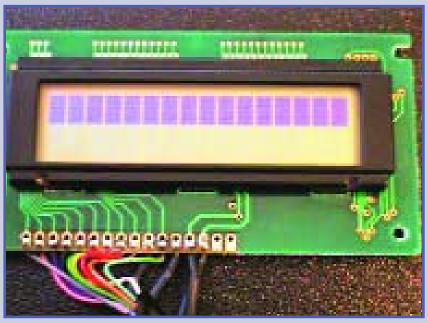
Kovách Kornél

Állapot monitor tuningmestereknek

Csatolókiosztás:

LCD	LPT kábel
1	Föld
2	+5V
3	Föld
4	Parallel port 16
5	Föld
6	Parallel port 1
7	Parallel port 2
8	Parallel port 3
9	Parallel port 4
10	Parallel port 5
11	Parallel port 6
12	Parallel port 7
13	Parallel port 8
14	Parallel port 9

Figyelmeztetés: a cikk kapcsán történő hardverátalakítás során felmerülő esetleges meghibásodásokért nem vállalunk felelőséget!



Gondolom, sokan szeretnénk akár játék közben is nyomon követni számítógépünk fontosabb paramétereit, mint például a processzor és memória kihasználtságát vagy a hőmérséklet értékeit. Ehhez nincs is másra szükségünk, mint pár összetevőre: egy kétsoros LCD kijelző (Hitachi HD44780 2x16 karakter vagy ezzel kompatíbilis), párhuzamos kábel, és egy olyan átalakított tápkábel, melyről föld és +5V betáplálást tudunk adni kijelzőnknek.

Valamint szükség lesz egy műszerészforrasztóra és némi kézügyességre az alább felvázolt művelet elvégzéséhez.

A földet és a +5V-t a tápmegosztó kábelről veszszük, célszerű először ezeket a panelre forrasztani, az adatcsatornákat pedig a nyomtatókábelről fejtsük le, lehetőleg ne támaszkodjuk a színekre, mert több egyforma színű kábel is lehetséges. Figyeljük meg és jegyezzük fel a lábkiosztást, ez után kezdjünk az adatkábelek rögzítéséhez.

Ha elkészültünk, szükségünk lesz az utolsó dologra, egy meghajtó programra, mely vezérelni fogja a kijelzőt, és a megjelenítendő adatokat is képes „begyűjteni”. Jelen esetben ezt a szerepet a Smartie 5.1.0.3 (javított változat) program fogja megtenni, ezt elindítva látni fogjuk, hogy az állapot kijelzésen kívül számtalan dolog kiírására nyílik lehetőségünk. Tudnunk kell azonban, hogy az adatokat más alkalmazásoktól, vagy éppen a kerneltől kapjuk, ezért például ha hardver állapotra van szükségünk, futtassuk a Motherboard Monitor 5-öt is.
www.rendo.dekooi.nl/~fjbgp/smartie/smartie51.zip

Amennyiben NT, 2000 vagy XP használók vagyunk, erre az emulátorra (amit a következő címről tölthetünk le) is szükségünk van, hogy a párhuzamos portot az OS „akadékoskodása” nélkül elérjük.
http://backupteam.gamepoint.net/smartie/port95nt.exe

Elkészültünkkor keressünk egy jól látható helyet a kijelzőnek (igény szerint a számítógépházba is beépíthető), és élvezzük a realtime adatszolgáltatást gépünk állapotáról!

Sziasztok kedves Olvasók! Boldog új évet! Ez itt már az új levrov új levrovíróval, akit már sokat várakoztattak, meg minden. Azt nem tudom, hogy illik-e rám a csődör szó (megkérdeztem pár embert, és azt mondták, hogy nem), de amit Bear a készülődésről írt, az igaz. A lényeg, hogy itt vagyok, kész vagyok, és általában válaszolok is a kérdésekre. Írjatok sokat (addig, amíg hajt a kezdeti lelkesedés).

SZÁMLÁLÁS

Kedves PcGuru!
Örömmel látom, hogy az újság színvonala fokozatosan emelkedik. A teljes játékokban az a legjobb, hogy olyan játékokat tesztek be, amiknek én is örülök. Earth 2150: Lost Souls, Soul Reaver - ezek mind nagyszerű játékok. Az új csapatnak is örülök, vannak köztük régi kedvencek (Pl: Bear), és vannak más lapnál dolgozók - természetesen remek újságírók - (Pl: Papabear,]{redenc). Mondjuk sajnálom az előző csapatot is, csak velük az volt a probléma, hogy kezdett nagy arcuk lenni. De ami a legjobban tetszik, az a játéktesztek száma. Régebbi 2002 Pc Guru-ban 10 db leírás+ 7db bemutató volt és végeláthatatlan mobil-hardver-végigjátszás és egyébb felesleges dolgok voltak hangsúlyban. Kell ez egy játéklapba szerintetek? Most, hogy megnézem a 2002/12-es Guru-t 22 leírás, 5 bemutató. Remek fiúk, ezalatt ne adjátok soha!!! Ha lehet egy kérésem, légy szíves az újságból vegyétek ki a végigjátszásokat, mert nagyon foglalják a helyet. Tegyétek fel a CD-re. A szabadon hagyott helyen meg lehet egy kis Levrov (+2 oldal), meg egy kis ez-az. Lehetne egy Bemutatkozó oldal, ahol az újságnál dolgozók minden hónapban leírják, adott hónapban melyik játék tetszett és melyik nem (rövid jellemzéssel+fényképpel). Így sokkal közelebb kerülnétek az olvasókhoz, és nem az lenne, hogy ti vagytok a névtelen tesztelők! Szerintem ezt fontoljátok meg. Most már elköszönök, csak annyit még, hogy Békés Boldog Karácsonyi Ünnepeket az egész Szerkesztőségnek!
Wormheart

A dicséretet nagyon köszönjük, szükség van rá, meg különben is jó dolog ilyet kapni. A végigjátszások kivétele nem tudom, megoldható-e, kérésed persze továbbítom a Bear felé, de az én kezem csak olyan hosszú, hogy a lap másik végét épp elérik felülről, szóval rajtam semmi nem múlik. Mellesleg, ha új rovatra van ötletetek, akkor szeretettel várjuk a leveleiteket. A bemutatkozó rovatról szóló ötleted érdekes, de nem biztos, hogy annyira poénos lenne, mint ahogy gondolod. Többségünk simán ember, ugyanolyan mint te, de mivel többen is kértetek egy fényképtablót, megfontoljuk a dolgot. A Levrov bővítést köszi, majd elválik, mi lesz.

ÁRLISTÁK ÉS EGYEBEK

Hello!
Először is szeretném megköszönni, hogy végigolvasod ezt a levelet (Ugyanis nagyon hosszú, de gondolom erre már rájöttél.). Na, kezdjük a legfontosabbal: nagyon jó, hogy egy hónap kimaradás után újra sikerült összehozni a lapot. Azzal, hogy pár ember kivált a PC GURU-ból, sikerült azt elérniük, hogy most már két lap is van, amit szeretnék megvenni. Sajnos pénztárcám elég sovány, így csak egy lapot tudok megvenni jövő évtől. Tehát: húzzatok bele, mutassátok meg, ki a jobb! Legutóbb már elhatároztam, hogy csak a .....-t fogom venni, de amint megláttam a két teljes játékot rögtön meg kellett vennem a PC GURU-t is (A Soul Reaver sorozat nekem nagyon bejön, jó lenne hamarosan a második részt is viszont látni az újságban, ugyanis boltban már nem kapható.).

Másodszor szeretnék kérni valamit. Az már megszokott, hogy a CD Galaxis árlistája minden hónapban benne van a PC GURU-ban. Jó lenne, ha a hardverekről is lenne egy ilyen árlista legalább a CD-n. Nagyon sok ember elolvas egy értékelést egy játékról, megnézi az árát, eldönti, hogy meg tudja-e venni, aztán megnézi a gépigényt, és már azon gondolkodik, milyen gépet, honnan, és mennyiért vásárolhat, hogy elinduljon a játék. Jó lenne, ha a játékok árlistája után ott lenne a hardverek árlistája.

Befejezésként pedig szeretném megkérdezni, hogy honnan lehet beszerezni az olyan játékokat, amik már nem kaphatók boltban.
Üdv: Bad Boy
E-mail címem: tavarga@vnet.hu

Leveled szívesen olvastam, ha ez szerinted hosszú, akkor te még nem leveleztél lánnyal! Azért a Guruból nem csak pár ember vált ki, de mi is azon vagyunk, hogy versenyképes, igényes lapot készítsünk, a dupla játékról még lesz lejjebb szó. A játék árlista egy reklámoldal, szóval csak akkor tudunk betenni ugyanilyet hardverben, ha valamelyik cég erre szerződést köt velünk, különben sincs egységes áruk. Erről többet nem tudok mondani, de szerintem ma már könnyű internethez jutni (suliban is), szóval ott bármelyik forgalmazó oldalán találhatsz árlistát. A régebbi játékok beszerzése pedig sajnos esélytelen dolog, itthon nagyon kevész oldies stuff kapható, talán csak az időnként felbukkanó ujrakiadások javítanak egy kicsit a helyzeten.

A MAGYAR HARRY POTTER

Tisztelt Szerkesztőség!
A legfrissebb PC GURU-ban részletesen ismertetik a Harry Potter pc-játékot, amit én is megvettem. A cikk végén megemlítik, hogy már létezik magyarítása is a programnak, ami ingyen letölthető az internetről...
Csupán azt nem írták meg, hogy HONNAN!???...
Kérem, írják meg, honnan tölthetném le! Talán a Harry Potter 1-hez is készült magyarítás? Ha erről tudnak, kérem, azt is írják meg!
Köszönöm:
Harza Csaba;-)

Nagyon helyes, hogy megvetted a havi betevő Gurut, mert ez jó. A kérdésedre JuliusS azt válaszolta, hogy nézd meg a http://www.silent-games.hu/php/link.php3?id=8143, valamint az első részhez a http://free.x3.hu/bathory/download/harrypotter.exe oldalt, bár ez hobbi fordítás. Remélem meg vagy elégedve, ez tényleg hiányosság volt, de hát ezért is van a Levrov.

GURU ÉS A HARTELL

Hali!
Na szóval mi ez a dolog, hogy egyszerre jelenik meg a 10.-11. szám. Hát mi a fene történt. Mikor megláttam azt hittem hanyatt vágódom, és közben tényleg. Sajnos a múltkori Gurut nem bírtam megvenni (BOCSÁSSATOK MEG) és így nem tudom milyen full game lesz benne.
Jó dolog lenne, ha az e-mail címre írnál valamit erről a dologról. Mert a múltkor sem írtatok vissza ezért a GTA3-ban szétzúztam pár Kartell-t (Kár hogy Ganxsta apánk nem volt ott). Na jól van az erő legyen veletek. Ja és ajánlom (a fogorvosok szövetségével karöltve) írjatok vissza, mert különben dühbe jövök a Bud Spencerrel együtt.
Szeri Csaba

A válsz egyszerű: októberben kimaradt egy szám technikai okokból (10.), és ezt pótolandó lett megjelentetve a következővel együtt. Amit tudtunk bepótoltunk, például két játékot kaptatok, és ezért nem kellett többet fizetni. Az előfizetők sem jártak rosszul, hisz ők darabra kapják a lapot, és ez a „dupla" csak egynek számított. Remélem mindenki meg van elégedve, és minden jó így. Ha nem, akkor írjá-

tok meg, ígérem, elolvasom. Semmi szín alatt nem szeretném, ha Buddal jönnél dühbe, mert szegény már igen öreg, és még elvinné a szíve, meg neked is árt az idegeskedés. Nagy példaképem (Besenyő Pista bácsi apja) is azt mondta: „Addig vagyok ideges, amíg meg nem nyugszom.”

PÁLYASZERKESZTŐ

Hello Pc Guru!
Mivel életnek nem találtam semmi jelét már vagy egy hónapja az interneten, ezért kezdek benne kételkedni, hogy léteztek. Ha Küldök saját készítésű pályát, beleteszitek az újságba? Ha létezel még pcguru, válaszolj. Egy :D =igen, Egy:(=nem.
Csá!
Night Master alias Madness

:D
Meglepődtél? Ha igen, akkor remélem kellemesen csalódtál. Mégsem tűntünk el a süllyesztőben. Már ott vagyunk a neten is, a késés okát kedves főszerkesztőnk az előző számban indokolta. Bocs a kezdetleges oldalért, erre még nem igazán volt időnk, de minden fejlődik, így ez is. A pálya az újságba nem hiszem, hogy bekerül, de a CD-re mindenképp, biztos más is örül neki, csak azt kéne tudni, hogy milyen játékhoz készítetted.

CSATLAKOZÁS INDUL

Sziasztok!!!
Elsőéves programtervező matematikus vagyok az ELTE-n. Állampolgárságom szlovák, de anyanyelvem magyar, tehát semmi problémám a nyelvvel. Egy rövid és velős kérdésem lenne hozzátok, felétek, belétek és egyebek :) Mit kell tennem ahhoz, hogy csatlakozhassak a PCGURU Team-hez? Pontosabban mit tegyek, ha cikkeket szeretnék írni az újságba úgy, mint ti -persze olyan színvonalon nem írhatom, mint ti, de legalább megközelíteném (felülről :))????????
Válaszotokat előre is köszönöm.
Zoty

Szivacs nép. Nos lenne egy kérésem: szeretnék valamiről cikket írni, mert baromira unatkozom. Nekem édes mindegy miről, de valamiről lécci had...:) Egyébként még csak 14 vagyok, de suli helyett szívesebben görnyedek a gépem előtt. Én nem tudom hogy ez a dolog korhatárhoz van-e kötve, de mondom nagyon szívesen írok bármiről.
Majdnem minden számotokat olvasta, mert nekem a Magyar Rádióból jön (ott dolgozik apum), és amit megkapok, azt azonnal átlapozgatom. Nem tudom, lehet hogy csak én vagyok ilyen fanatikus őrült, hogy órákat vagyok képes olvasni az újságot, de lécci had írjak valamiről:)))))))))))
Előre is köszi: Help-Daren

Nagyon örülök a kérdésnek, meg hogy a Rádióban is minket olvasnak. Szívesen látjuk minden cikkírópalánta jelentkezését, hisz ti vagytok az utánpótlás. Ha komolyan gondoljátok, akkor annyi nem elég, hogy de szeretnék! Vegyetek egy nagy lendületet s egy billentyűzetet s írjatok egy kb. 8000 karakter (2 oldal) hosszú leírást, bemutatót egy játékról, amit ti választotok ki (de mostanában megjelent legyen), és ezt küldjétek el a szerkesztőségnek. Legyen benne véleményezés is, meg a végén a százalékos cuccok, a legegyszerűbb, ha megnéztek valami hasonlót az újságban, és annak formájára készítitek el. A hozzáértők át fogják nézni, és aki olyan minőségűt ír, azt biztos, hogy fel fogjuk keresni. Ide vágó hír még, hogy aki késztetést érez arra, hogy a CD-re valamilyen rovatot készítsen, az előtt nyitva áll a kapu. Ha hiányolsz valamit a mellékletről, akkor küldd be az elkészített anyagot, és meglátjuk, használható-e. Az a lényeg, hogy ez nem egy alkalomra szól, ha belevágsz, számolj avval, hogy minden hónapban le kell adnod a szükséges mennyiséget, akkor is, ha nincs kedved hozzá, vagy ha fáradt vagy! Ez lényeges, felelőséggel jár, de higgyétek el nekem, megéri! Én szerencsés helyzetben vagyok, mert levelek azért érkeznek, de például, ha nincs túl sok új hardver, akkor is fel kell tölteni a hardvernews-t, és ez néha nem is olyan könnyű. Ne féljetek belevágni, még nekem is megyeget valahogy, de ezt döntsétek el ti.

BUG A LELÁTÓN

sziasztok!!!!!
hát ez egy akkora hiba a fifa 2003-ban, hogy nem igaz! Real madrid fc!! nem cf!!! amúgy az újság klafa meg minden, ha tehetem, akkor megveszem.
egykishibuci1

Érdekes észrevétel! Másoktól is várom a felfedezett bakikat. Gratulálok a jó szemedhez! Nekem csak a hallásom a sasé, és 100-on is csak 5 métert futok.

A CÍMZETT ISMERETLEN

Hello @&#ð[?
Pöpec a lap, na meg minden.bla-bla-bla. Rakj be a lerovba, mert el megyünk a haverokkal és az már elég nagy büntetés. Segítsetek 360e-ből nem tudok egy normális gépet összerakni. Plase Helpot-ja. Az egérnél elakadtam. Mire való a turbó gomb a billen, mert nem működik.
Lantos Roland

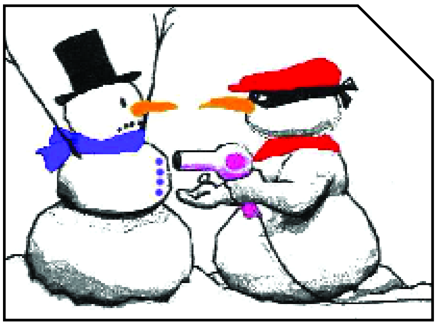
@&#ð[? Helyére mostantól nyugodtan írhatsz Grillót, ez a becses nevem. A Turbó gomb nem tudom mire való, Papabear is csak annyit mondott, hogy „halvány akámilyenszínű gőzöm sincs”, pedig ő a hardveres szerkesztő, meg vágja a MHz-ket és Gbyte-kat is. Az összerakást még megbeszéljük. Beraktalak. Bár a büntetést is vállaltuk volna.

MÉG MINDIG TOTÓ

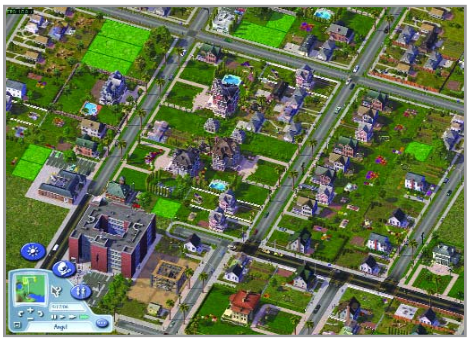
Tisztelt PC GURU szerkesztőség!
Rendszeres vásárlója vagyok az újságnak, mondhatni már majdnem a kezdetektől!
Örömmel fedeztem fel a legutolsó számban, hogy van egy szuper nyereményjátékotok, de az ehhez szükséges levlapot (PC GURU TOTÓ-t) nem találtam az újságban. Annak ellenére, hogy kedvenc lapomat most is origi csomagolásban vettem a mindannyiunk által oly megbízhatónak tartott Postán!
Természetesen továbbra is venni fogom a Gurut hisz ma Magyarországon ez a legjobb Pc-s magazin mindenféle értelemben!!! Csak azt az egyet sajnálom, ha fellapozom és nézem ezeket a csodálatos nyereményeket az jut eszembe, hogy minden esélyem elszállt ahhoz, hogy legalább egy is az enyém legyen! Végezetül csak annyit, hogy jó munkát kívánok nektek! Továbbra is ezt az igényességet hozzátok ki a lapból!
Tisztelettel:
Geier Péter ŐsGurus

Kedves ŐsGurus, nagyon sajnáljuk a bakit, és még párszor bocsánatot is fogunk érte kérni. A nagy futkosás volt az oka annak, hogy minden bekerült az újságba, csak a kérdőív nem. Ezt a 12-es számban pótoltuk, nem maradtál le semmiről, és nem a Posta tehetett a dologról. Remélem, mire ezt olvasod, a már megkapott (és kitöltött) kérdőíved itt lesz a szerkesztőségben, s a többiekkel együtt izgulhatsz a nyereményekért.

Ennyi volt az első Levrov velem. Még egyszer boldog új évet, szemesztert, videókártyát és persze havat, de azt sokat! ***Grillo***



PROGRAMAJÁNLÓ



2003. JANUÁR 1.
Újévi koncert,
Eger – Gárdonyi Géza Színház

2003. JANUÁR 2.
Filmbemutatók:
Fullasztó ölelés
(Swimfan – amerikai, feliratos)
A tökös, a török, az őr, meg a nő
(Le Boulet – angol-francia, feliratos)

2003. JANUÁR 3.
Ghymes újévi koncert,
Budapest – Matáv Zeneház

2003. JANUÁR 5.
Kakaókoncert – Budapesti
Fesztiválzenekar
koncertje gyermekeknek, Budapesti
Kongresszusi Központ

2003. JANUÁR 7.
Megjelenik az Impossible Creatures

2003. JANUÁR 9.
Filmbemutatók:
Egy fecske csinált nyarat
(Une Hirondelle a Fait Le Printemps
– francia, feliratos)
A múlt nélküli ember
(Mies Vailla Menneisyyttä
– finn, feliratos)
A gyűrűk ura: A két torony
(Lord of the Rings: The Two Towers –
amerikai–új-zélandi, szinkronizált)

2003. JANUÁR 11.
Maszkabál – Gryllus Vilmos lemezbe-
mutató koncertje, Budapest –
International Buda Stage

2003. JANUÁR 14.
A Szombathelyi Szimfonikus Zenekar
hangversenye, Sopron
– Konferencia Központ

2003. JANUÁR 15.
Megjelenik a Freelancer

2003. JANUÁR 16.
Filmbemutatók:
Bazi nagy görög lagzi
(My Big Fat Greek Wedding –
amerikai, szinkronizált)
Szerelemtől sújtva (magyar)
Kémkölykök 2
(Spy Kids 2: Islands of Lost Dreams
– amerikai, szinkronizált)

2003. JANUÁR 17.
Megjelenik a SimCity 4
és a Master of Orion 3
Carmina Burana, Budapest –
Lézerszínház, Planetárium

2003. JANUÁR 23.
Filmbemutatók:
Madame Sata
(Madame Sata – brazil-francia, feliratos)
8 mérföld
(8 Mile – amerikai, feliratos)

2003. JANUÁR 24.
Enigma, Budapest
Lézerszínház, Planetárium

2003. JANUÁR 25.
Bemutató: Svejk vagyok,
Budapest
International Buda Stage

2003. JANUÁR 26.
Hammerfall – Masterplan koncert,
Budapest, Petőfi Csarnok

2003. JANUÁR 30.
Filmbemutatók:
Kretének, de extrémek
(Le Raid – francia, feliratos)
Szent Iván napja (magyar)
Lantana (Lantana – ausztrál, feliratos)
Én, a kém (I Spy – amerikai, feliratos)

2003. JANUÁR 31.
Megjelenik a Smash Up Derby
és a Tom Clancy's
Splinter Cell

MIB – SÖTÉT ZSARUK 2.

Amikor a mozirajongók és a földönkívüliek 1997. július 4-e körül összetalálkoztak bizonyos sötét termekben, pillanatok alatt fény derült a rejtélyes MIB betűszó jelentésére. Kiderült, hogy ez a Columbia Pictures fennállása óta egyik legnagyobb sikerfilmjének a címe, rövidítve.

A nézők ekkor találkozhattak először K és J különleges ügynökökkel, akik egy olyan intergalaktikus titkosszolgálat tagjai, amelynek feladata a bolygónkon élő földönkívüliek megfigyelése. Ennek a hivatalosan nem is létező szervezetnek az ügynökeit úgy hívják: a sötét zsaruk. A film hatalmas sikere után várható volt tehát (sőt törvényszerű), hogy a készítők belevágnak a folytatás készítésébe. A második részben J és K újra együtt dolgoznak, de a szerepek felcserélődtek. Most Will Smith a tanítómester, és Tommy Lee Jones – aki a posta alkalmazottjaként éli neutralizált életét – a tanítvány. J felfedezi a vonzó fehérnemű-álmodell, Serleena (Lara Flynn Boyle) ördögi cselszövését, és miután sikerül egykori társát visszacsábítania, együtt küzdenek az idegen söpredék ellen. K ügynök, a hajdani sötét zsaru ugyanis az egyetlen ember, aki tudja, mi fán terem zarthai fény, és hogy miben sántikál elbűvölő lábaival Serleena. A két mindenre elszánt ügynök ezúttal több segítő- (vagyis inkább hátráltató) társsal is meg van áldva. Bevetésre kerül Frank, az ügynöknek kissé kutyaütő feketeruhás eb, és újra itt vannak az élvhajhász kukacok – nőre éhesen. A film 2 DVD-s változata rengeteg extrát rejt, a készítők nem szűkölködtek az ötletekben.

A menüket a film talán legviccesebb teremtményei, a kukacok uralják, és minden almenü egy-egy helyszínt mutat be. Az első lemezen megtalálható a már hagyományosnak mondható rendezői kommentár, és megtekinthetjük a film előzeteseit. A második lemez rengeteg extrát tartalmaz, többek között egy alternatív befejezést, válogatást az elrontott jelenetekből, és tömérdek 'hogyan készült?' kisfilmet. Mindig öröm látni, hogyan lesz egy kék vagy zöld háttér előtt bohóckodó emberek játékából látványos trükköket felvonultató szuperfilm. Ezt a folyamatot követhetjük végig ezekben a kisfilmekben, ráadásul öt rövidfilmben több nézet közül választhatunk. A filmet megtekinthetjük magyar felirattal, vagy beállíthatunk 5.1 magyar szinkront.

TÖKÉLETES VILÁG

Kicsit elfogult vagyok a filmmel kapcsolatban, abban az időben, amikor készült, az egyik kedvencem volt, és rögtön megdobbant a szívem, amikor megtudtam, hogy megjelenik DVD-n.

A Tökéletes világot a kritikusok többsége szerette, de a közönséget eléggé megosztotta: Amerikában megbukott a film, a világ többi részén viszont nagy kasszasiker lett. Két kétszeres Oscar-díjas művész, Kevin Costner (aki abban az időben még sikert sikerre halmozott) és Clint Eastwood (aki egyben a Tökéletes világ rendezője is) áll az izgalmas texas-i embervadászat középpontjában. Butch Haynes (Costner) a börtönből hanyatt-homlok menekülve túszul ejt egy kisfiút. A fiú Butchban találja meg azt az apafigurát, aki mindig is hiányzott az életéből. Red Garnet (Eastwood), a minden hájjal megkent texas-i járőr egy fiatal kriminológusnő (Laura Dern) segítségével hajtóvadászatot indít Butch ellen. A film egyik legnagyobb erénye, hogy nincs benne hagyományos értelemben vett jó és rossz. Elvileg az által játszott Red Garnett lenne a „jó", hiszen a tiszteletben álló rendőrt alakítja, Butch Haynes (western utalás – Butch Cassidy) pedig a „rossz" lenne, viszont vele már-már annyira együtt érzünk az elrabolt kisfiúval kialakított apa-fiú-szerű kapcsolata miatt, hogy hajlamosak lennénk őt megjavuló rosszfiúnak tekinteni. Ám amikor kezdenénk megkedvelni Butch-ot, mindig tesz valami morálisan elítélhető, szörnyű cselekedetet, amivel eszünkbe juttatja, hogy mégiscsak ő a negatív szereplő. Nem kapunk feloldást ez alól a bizarr és némiképp nyomasztó szituáció alól, hacsak az elkerülhetetlenül tragikus végkifejletet nem tekintjük annak. A DVD készítői sajnos nem kápráztatnak el minket extrákkal, be kell érni egy soványka eredeti filmelőzetessel ezen a területen.

JUPITER FILM

Január 15.
Arizónai álmodozók (Arizona Dream)

WARNER

Január 14.
Penge II (Blade II)
A kárhozottak királynője
(Queen of the Damned)

Január 21.
Nevem Sam (I am Sam)
Bűnözésben profi (Love and Bullet)

Január 28.
Ennyi! (State and Main)
Én és én meg a tehén
(Buying the Cow)
Megoldatlan egyenletek
(Higher Learning)
Hazug igazság (Poetic Justice)
Pénteki barátnő (His Girl Friday)
Facérok (Singles)

INTERCOM

Január 28.
Homokkavicsok (The Sand Pebbles)
Szárnyaló bátorság (Twelve O'Clock High)

Január
9 és ½ hét (Nine and a ½ weeks)
Dolgozó lány (Working Girl)

UIP

Január
Ha eljön Joe Black (Meet Joe Black)

SPI

Január 22.
Vándormadarak (Le Peuple migrateur)

Január 27.
Vakvágányon (Derailed)

Január
Sűrű lé (Hard Cash – Run for the Money)
A kaptár (Resident Evil)

ARIEL INTERNATIONAL

Január
Első állomás: Las Vegas
(Honeymoon in Vegas)

ALI G INDAHOUSE

Színes, feliratos amerikai vígjáték, 88 perc, 2002

Főszereplők: Sacha Baron Cohen, Michael Gambon, Charles Dance, Kellie Bright, Rhona Mitra
Forgatókönyv: Sacha Baron Cohen, Dan Mazer
Fényképezte: Ashley Rowe
Zene: Adam F. Shaggy (betétdal)
Rendezte: Mark Mylod

Nem tudom, hányan hallották idehaza Sacha Baron Cohen nevét. A fickó Ali G néven futott be karriert Nagy-Britanniában egy szókimondó show házigazdájaként (lásd keretes írásunk), idehaza inkább Madonna klipjéből lehet ismerős. Angliában tényleg népszerű, és ettől kissé elszállt a feje a csávónak, így úgy döntött, filmet ír magának és magáról.

Hadd szögezzem le: nem vagyok ellene semmiféle erős poénnak, imádom a South Parkot és a Beavis&Butthead-et, de a Cartoon Network „Cow and Chicken" őrületét is. Az Ali G poénjai azonban jobbára siralmasak – bár jó részük lopott, de eme figura előadásában még azok is lenullázódnak. A legtöbb a szex körül forog, és nem is lehet velük mit kezdeni, hiszen az, hogy öt perc után a térdnél kiszakadt sárga gatyából kilóg minden, majd két perc múlva 2Pac nevű kutyája kerül félreérthetetlen pózba, még csak a kezdet. Az, hogy az angol királynőnek azt mondja: „Hello, kislány. Sokkal szebb, mint az aprópénzeken. Legközelebb berakok egy 50 centest a zsebembe – érezze magát megtisztelve, hogy olyan közel lehet a feje a ...hoz.", valahogy nem tudott feldobni. Ali a „sztori" szerint komoly elhivatottsággal nyolc éves gyerekeket nevel a gettóéletre, kocsikat feltörni, verekedni – és azzal biztatja őket, hogy éljék ki magukat, mert nem sokan élik meg a 11. szülinapjukat. Eközben a miniszterelnök-helyettes le akarja járatni főnökét, kell hát egy balek – épp kapóra jön hősünk, aki a központ bezárása elleni tiltakozásul kiköttette magát a városháza elé, és álló „büszkeségét" épp egy vak köztisztasági munkás polírozza... A sapkás, szemüveges műnéger váratlan pezsgést hoz a politikai életbe, megszereti a nép, még az ENSZ-be is bekerül, ahol marihuánás teával békíti az ellentéteket. Csád és Burkina Faso miniszterelnöke boldogan smárolja le egymást, ahogy később Ali két barátja is felfedezi a homoszexualitás örömeit. A jóember a végén leleplez egy politikai galádságot, megmenti az egész várost, sőt az országot, és Anglia jamaicai nagyköveteként termeli a rezidencián a vadkendert, miközben – sajátos keretet adva az egész alkotásnak – volt politikai ellenfele öltönyben, nyakkendőben egy loval enyeleg. Ennyi, lehet örülni... (?)

Nem tudom, kell e még hozzáfűznöm valamit a fentiekhez. Volt egy-két pillanat, amikor kósza, futó mosolygáson kaptam magam, de ez puszta véletlen volt – akad egy-két szóvicc, kíváncsi vagyok, mire mennek vele a hazai fordítók, talán Speier Dávid (többek között a Beavis&Butthead zseniális „magyarítója") tudna kezdeni vele valamit. A zene (főleg hip-hop) is olyan, amilyen, bár a helyzetet a jó Shaggy örökzöld „Mr. Boombastic"-ja menti, amit a „nagy öreg" Ali G-val közösen énekelt fel újra – ő tudja... Az egyetlen örömöt számomra így a titkárnőt játszó szexi Rhona Mitra nyújtotta (ő volt az első Lara Croft modell 1997-ben), no meg a jó nevű színészek (Michael Gambon, Charles Dance); ők valószínűleg úgy kerültek a filmbe, mint idehaza Koltai Róbert a valóságházba – ha nem akarod, hogy elfelejtsenek, néha meg kell alázkodnod...

Egy érdekes kérdésem maradt a végére: vajon miért kell az „indahouse"-t pont karácsonykor bemutatni, hisz majd' egy éves – de félek, erre hiába várnék magyarázatot, a hazai filmforgalmazás mostanában elég érdekes szabályok szerint működik.

]{redenc

ALI G

Sacha Baron Cohen egy angol kisvárosban, Staines-ben nőtt fel. Legjobb barátjával, Ricky C-vel megalapította a Drive By FM kalózrádiót, amelyet Ricky padlásáról működtettek, emellett Ali DJ-ként is dolgozott vasárnaponként, hogy kiegészítse a munkanélküli segélyből és csencselésből álló jövedelmét. Itt fedezte fel egy tévés producer, és a nagypofájú srác nemsokára a Channel 4 csatornán futó The 11 O'Clock Show sztárja lett. Meglepő gyorsasággal országos népszerűségre tett szert, sajátos kifejezései a köznyelv részévé váltak: booyakasha (szívélyes üdvözlet), aiiii (az egyetértés jele), minga (különösen ergya személyre – pl, Sporty Spice – vonatkozó becsmérlő jelző). Egy év után Ali elindíthatta saját műsorát, a Da Ali G Show-t, amelyet a Brit Televíziós és Filmakadémia két díjjal jutalmazott, a legjobb komédiasorozat, illetve a legjobb komikus kategóriában. Az új (és számomra egyre érthetetlenebb) évezredben Ali feltartóztathatatlanul nyomul. Először Madonna sofőrjét játszotta a Music című videóklipben, majd ő volt a stockholmi és a frankfurti MTV-gála házigazdája. És már itt is a film, melyhez egy videóklip is készült Shaggy-vel duettben. Mi vár még ránk?!

8 MÉRFÖLD

(8 MILES)

Színes, feliratos amerikai dráma, 110 perc, 2002
Főszereplők: Eminem, Kim Basinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer, Eugene Byrd
Forgatókönyv: Scott Silver
Fényképezte: Rodrigo Pieto
Zene: Dr. Dre, Eminem, Jay-Z, Nas, Rakim, Kid Rock, Xzibit
Rendezte: Curtis Hanson

Nem véletlenül választottam az Ali G mellé ezt a filmet, hiszen egy újabb, más műfajban ismert sztár filmvászonra kerülését tekinthetjük meg – ám a különbséget zongorázni, vagy stílusosan, rappelni lehet…

Jómagam nem vagyok különösebben rap- vagy Eminem-rajongó, de elismerem a szőke srác tehetségét, és a Slim Shaddy LP valóban fontos album. Eminem – kissé kliséizű a mondat, de igaz – nagyon mélyről küzdötte fel magát a csúcsra, és vált műfaja egyik legismertebb előadójává. Az, hogy most filmvászonra kerül, kissé megijesztett, hiszen jó pár példa volt már rá, hogy ezek a kísérletek pénz- és izzadságszagú eredményt szültek. Nos, szögezzük le gyorsan: Eminem színésznek épp oly tehetséges, mint énekesnek, és ez nem akármilyen felfedezés!

Még valamit tisztázni kell: a 8 mérföld nem egy rapfilm. Dráma, igazi, elgondolkodtató mozi, olyan témával, amelyet már sokszor feldolgoztak, de mégis tud újat nyújtani. Részben önéletrajzi, hiszen abban a környezetben játszódik, amelyben Eminem felnőtt – Detroit kopott és reményvesztett külvárosi gettójában, épp olyanban, amelyet minden amerikai nagyvárosban találunk, és amelyet oly kétségbeesetten igyekezett Hollywood elrejteni évtizedeken át a világ szeme elől. Ezt a sivár és nyomasztó világot mindössze egy rövid, 8 mérföldes útszakasz választja el az igazi, csillogó, reményt kínáló nagyvárosi miliőtől. 8 mérföld, mely olykor mélyebb és áthidalhatatlanabb, mint a Grand Canyon…
Az itt élő fiatalok mégis megpróbálnak a törvény keretein belül maradni. Utcai harcok helyett hip-hop klubokban vetélkednek egymással – fegyverük a rap, és a kemény, csontig hatoló szövegek minden fegyvernél mélyebb és fájdalmasabb sebeket ejtenek. Itt fedezi fel Jimmy (Eminem) tehetségét, talál rá igazi hangjára és valódi önmagára, és ismeri fel, hogy a kilátástalan életből csak saját erejével tud kilábalni, és megtalált hangjával képes is lehet rá, ha ki tudja szakítani magát környezete mélybe rántó polipkarjaiból.

A film rendezője Curtis Hanson, akinek – minden erénye ellenére – nem ez a legjobb filmje, hiszen az L.A. Confidental (Szigorúan bizalmas) elég magasra tette a mércét saját maga számára is, és a legutóbbi Wonder Boy – Pokoli hétvége is csak megközelíteni tudta ezt. Hanson okosan vezeti végig kezdő színészét a filmen, és remek stáb áll mögötte – mind a fényképezés, mind a vágás nagyszerű munka. A szereplőválasztás már érdekesebb. A szexi Brittany Murphy karaktere nincs igazán kidolgozva, és az ifjú hölgy nem is találja benne a helyét. Ennél is kínosabb Kim Basinger megjelenése. Talán a stúdió félt az ismeretlen, fiatal szereplőktől, vagy az idősebb generációt is be akarta csalni a moziba, ezért egy nagy nevet kívánt Jimmy anyjának szerepére – ebben Hanson kezét is érzem, hiszen a rendező igen hálás lehet Basingernek, aki élete (Oscart is érő) alakítását nyújtotta a Szigorúan bizalmasban. Ez viszont nem az ő szerepe. Túl „texasi", szőkeségével és minden erőlködés ellenére fiatalos szexepiljével kilóg a figurából; egy detroiti, lakókocsiban élő alkoholista anya szerepére inkább képzel el egy Frances McDormandot az ember – néhány kritikus kajánkodva jegyezte meg, hogy egy-két jelenetben Eminem lejátszotta a szépasszonyt a vászonról…

Minden apróbb bizonytalanság ellenére a film igen kellemes, és a rap rajongói számára is tartogat csemegéket, elég, ha vettek egy pillantást a stáblistában felsorolt szerzőkre, előadókra – nem csoda, hogy a filmzenét tartalmazó CD jelenleg listavezető az USA-ban. A versenyek félelmetesen jók, a mondanivaló magvas, a körítés remek, és bár a film végéről megoszlanak a vélemények, összességében egy nagyon jó, számomra egyenesen meglepő filmet láthatnak a nézők – és nem csak a rapzene kedvelői.

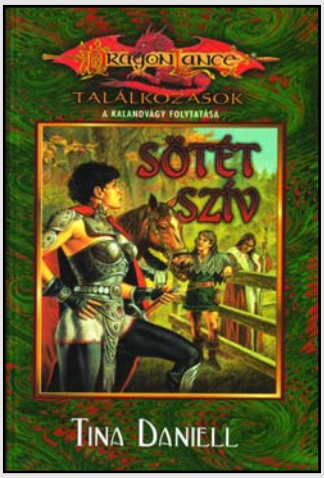
]{redenc

DETROIT - A HÁTTÉR

Az egykori virágzó ipari város fejlődése 1995-re megtorpant, a fehérek otthagyták lakóhelyüket, hogy más, prosperáló nagyvárosokban keressenek boldogulást. Az egykor előkelő negyedek pusztulásnak indultak, és az USA történetének egyik legvéresebb etnikai zavargása után végképp kettészakadt a faji és gazdasági törésvonalak mentén – ennek a megosztottságnak vált jelképévé az 8 Mile, a peremvidéket és a belvárost, a fehéreket és feketéket elválasztó sztráda. A detroiti hip-hop a gettók mélyéről, a munkásnegyedek lepusztult kocsmáiból és klubjaiból szállt fel, ezért olyan fájdalmasan és kegyetlenül őszinte.

Egy kis magyarázat még a filmhez: Jimmy filmbeli bandájának neve 3 1/3, ez Detroit irányítószámára utal (313). A nyolcmérföldes út túloldalának a száma 1995-ben 810 volt, így a filmben az ott lakókat többben „eight tens"-nek (nyolctízesek) nevezik.

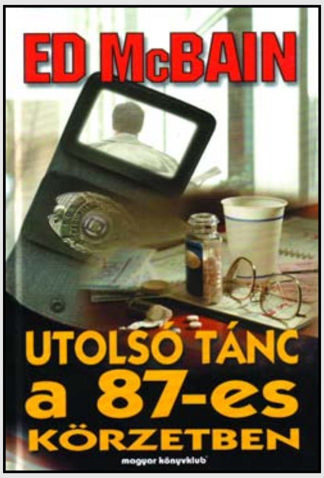
TINA DANIELL - SÖTÉT SZÍV



"A kardé az igazság!"
Kitiara Uth Matar legendás jelmondata ez. Valaha a bátorságot és az erőt fejezte ki - azokat az erényeket, melyekre minden igaz harcosnak szüksége van - ám ahogy teltek az évek, a mottóból nem maradt egyéb üres kifogásnál. Egy elv, mely minden tettre igazolást ad.
A Dragonlance Krónikák oldalain már megismerhettük Kitiara ellentmondásos, titokzatos személyiségét, ez a könyv pedig fellebbenti a fátylat nem kevésbé titokzatos múltjáról is. Megtudhatjuk, hogyan jutott fiatalon árvaságra, és milyen felelősségteljes szerepet vállalt öcscsei - Caramon és Raistlin - felnevelésében. Napvilágra kerülnek hivatásos zsoldos katonaként leélt fiatalkorának tettei, és egyre növekvő vonzalma a gonosz iránt, mely végül egy haramialelkű idegen és egy csapatnyi kalandor társaságába sodorja. Végül Solamniai apjának emlékeitől kísértve, Kitiara felkerekedik, hogy megtalálja a válaszokat múltjának kérdéseire.

Szukits

ED MCBAIN: UTOLSÓ TÁNC A 87-ES KÖRZETBEN



Egy idős, beteg emberrel szívroham végez, ám a rendőrség minden kétséget kizáróan megállapítja, hogy a férfi előre kitervelt gyilkosság áldozata lett. Vajon kinek állhatott érdekében, hogy kioltsa a vagyontalan, magányos öreg életét? Miért kellett meghalnia, hiszen még életbiztosítása sem volt? A rejtélyes ügy alaposan feladja a leckét Carellának, akinek ezúttal még a szerencse is segítségére siet egy jól értesült rendőrségi spicli személyében. Mielőtt azonban bármit megtudhatna tőle a gyilkosság hátteréről, két orgyilkos örökre elnémítja a besúgót. A felügyelő munkáját brutális rendőrgyilkosság és újabb civil áldozat halála nehezíti. Mi húzódik meg az egyre bonyolultabb ügy és a további titokzatos gyilkosságok hátterében? Összefüggenek-e a bűntények, vagy szertefutnak a szálak? Sikerül-e Carellának és segítőtársának, Meyernek kiderítenie, mi a mozgatórugója a lavinaszerűen bekövetkező sorscsapásoknak?
Ed McBain, a világhírű amerikai krimi szerző legújabb, lebilincselően izgalmas regényét tartja kezében az olvasó, aki most sem csalódik a fordulatos cselekményszövésben, a vészterhes fordulatokban és az író jellegzetesen fanyar humorában.

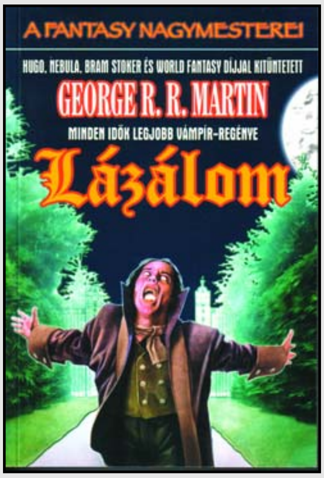
Magyar Könyvklub

MEN IN BLACK II. - SÖTÉT ZSARUK

Azonosítatlan repülő tárgy landol a Central Park közepén. Ebben ugyan nincs semmi szokatlan, ám ez a hajó nem rendelkezik a szükséges engedélyekkel; van viszont a fedélzetén egy antianyag fegyver, amely akár az egész Földet képes elpusztítani. Kik lépnek ilyenkor akcióba? Hát persze, hogy a Sötét Zsaruk! J ügynök azonnal beleveti magát az ügybe, de kiderül: csak úgy állíthatja meg a gyönyörű és csábos földön kívüli lényt, ha visszahívja az ügynökségbe régi társág, K-t, aki a memóriatörlés óta egyszerű postai alkalmazottként dolgozik. Ő az egyetlen, akinek agyában ott van az a parányi információ, amelynek segítségével meg lehet menteni a bolygót. A kérdés csupán az, sikerül-e előcsalogatni az adatokat, vagy bele kell törődni, hogy a Föld rossz csápok közé kerül.

Szukits

GEORGE R. R. MARTIN - LÁZÁLOM

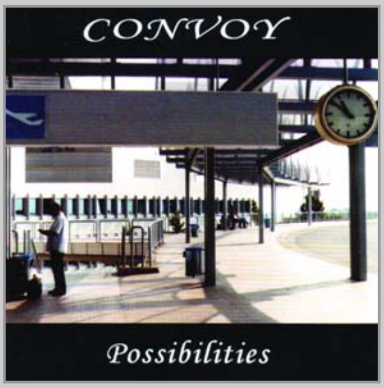


A rettegés homályában a borzalom vérszín álma kísért... Amikor a nappal éjre vált, az alkonyat baljós homályában a borzalom álmai kúsznak elő. Az est leszálltával fehér szellem-hajó indul útjára a Mississippi vérszínű habjain: fedélzetén egy ősi faj tagjai keresik szabadulásukat a vér béklyójából és a megváltást szentségtelen létükre, ám küldetésüket nemcsak fénylakó emberek akadályozzák, de népük leghatalmasabbjai is...
A Lázálom úgy tűnik ki ragyogó mivoltában a többi rémregény közül, ahogyan a hold kísérteties fénye tündököl a Mississippi hullámai fölött. Elegáns, izgalmas és a klasszikus regényírás legjobb hagyományait felelevenítő mű, amelyet képtelenség letenni, mielőtt a végére érnénk: magával ragadó miliője, pokoli irama és élénk, vibráló karakterei a legjobb vámpír-regénnyé teszik, ami valaha is született. George R. R. Martin regénye nem csupán nagyszerű - eredetiségével, zseniális történetével, utánozhatatlan stílusával mindent felülmúl, amit eddig a vámpírokról írtak.

Valhalla Páholy

PARADISE LOST: SYMBOL OF LIFE
(GUN RECORDS)

Az élet jelképe – mondja a mogorva britek új lemezének a címe, és hát ha valami van, ami nem jellemzi a Paradise Lostot, akkor ez a mondat. A Symbol Of Life ugyanis egy már-már tolerálhatatlan mértékben sötét lemez. Jelen értelmezésben persze a sötétség fogalma nem a tufaságot, hanem a végletekbe menő depressziót takarja. A Paradise Lost legénysége ugyan a nagy vitát kavart a Host lemezzel (amely az ő Songs Of Faith And Devotion-jükként értelmezendő), folyamatosan vesz vissza az elektronikából, és hozza vissza a metálarcok által hőzöngve hiányolt gitárokat, de a dalok semmit nem veszítettek a Host és a Believe In Nothing lemezek által is sugallt ridegségből. Noha a húros hangszerek most már megint túlsúlyba kerültek, a Symbol Of Life hallgatása még mindig felér egy kiadós belső pokoljárással. A dalírást tekintve pedig az egyre inkább a Roxette főnök Per Gessle-re hasonlító Paradise Lost agy, Greg MacIntosh nem tudott hibázni; óriási gótikus himnuszok sorakoznak a Symbol of Life-on, és aki olyan mázlista, hogy rá tudja tenni a mancsát a limitált kiadású dupla lemezre, az még egy pár érdekességet is hallhat, többek között egy Bauhaus feldolgozást is, mintegy tisztelgésképp az ősök előtt.



CONVOY: POSSIBILITIES
(SZERZOI KIADÁS)

A Convoy a Kyuss magyarországi helytartója – szokták a zenekarral kapcsolatban mondani a kevésbé jól értesültek. A ma már sajnos nem létező, zseniális stonerbanda, a Kyuss hatása ugyan érezhető, de a Convoy legénysége alapvetően más gyökerekből táplálkozik, mint a jelenleg a Queens Of The Stone Age-dzsel megasztárrá vált Josh Homme előző csapata. A Good Old Melodies a Convoy debütáló lemeze, és mint ilyen, az esszenciáját alkotja az idén hét éves csapat eddigi munkásságának. Nem is vallanak vele szégyent a Convoy huszonéves zenészei, ugyanis Possibilities a hülyén kivitelezett hátsó borítótól és a kicsit furcsa dobhangzástól eltekintve hibátlan; Greff András gitáros lelkét valószínűleg a sivatag izzó napja égette kérgessé, annyira a kezében vannak ezek a semmihez nem hasonlítható stonertémák, a dalok pedig egytől egyig hibátlanok, és ez utóbbi tény az, amit magyar előadókról nem igazán lehet elmondani. Példaértékű.

CHRISTIAN EPIDEMIC: WORLD ERASED/ELTÖRÖLT VILÁG
(HAMMER)

A Christian Epidemic dupla cédén adta ki az új lemezét, mégpedig oly formátumban, hogy az egyik diszken magyar, míg a másikon angol nyelven nyűvik hangszálaikat a dalnokok. Érdekes kezdeményezés, mindenesetre érdemes lenne elgondolkodni rajta, hogy a Christian Epidemic mogorva death metalja mennyire érvényesül magyar szövegkörnyezetben (szerintem semennyire), és hogy ennek fényében megéri-e a dupla erőfeszítés. Az új dalok egyébként minden eddiginél jobban összekalapálva kerültek ki a Christian Epidemic műhelyéből. A nyolc mogorva tétel mindegyike rendelkezik mindazzal, ami egy jól eltalált death nótát jellemez: az idegborzoló harmóniák, a goromba énekhang és az olykor fénysebességgel száguldó témák mellett minden dalban megvan az a pozitív értelemben vett fogósság, aminek köszönhetően nem fullad unalomba az anyag egészen addig, amíg a CD lejátszó ki nem kapcsol (avagy rutinos repeat-nyomkodóknak elölről nem kezdődik a lemez).

EKTOMORF: FELÜVÖLTÖK AZ ÉGRE
(HAMMER)

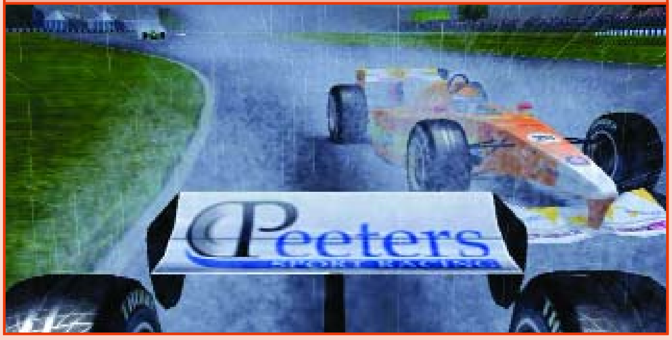
Nagy utat tett meg az Ektomorf, amíg a Békéscsabától pár kilométerre elterülő kisvárosból, Mezőkovácsházából bekerült az európai rockzenei underground vérkeringésébe. A Felüvöltök az égre címet kapott negyedik Ektomorf lemezt már a németországi Silverdust Records adta ki, persze angol nyelven, meglepően I Scream Up The Sky címmel. Személy szerint én az angol verziót jobban szerettem, de a klasszikus Ektomorf dalok a hazai verzióban is átütő erejűek. A nemrég Németországba költözött csapat számára valószínűleg áttörést fog jelenteni ez a lemez, és, mivel a hírek szerint visszatért soraikba Ternován Csaba ős-dobos, a magyarországi koncerteken az ős Ektomorf-rajongók több régi klasszikus felbukkanásának is örülhetnek.

SILENT HILL 2

A Konami PC-s terjeszkedésének egyik újabb mérföldköve lehet a Silent Hill folytatása, melyben visszatérünk az első rész hátborzongató kalandjainak színhelyére, egy összetettebb történet és vadonatúj karakterek társaságában. James Sunderland nevű főhősünk a három éve elhunyt feleségétől kapott levél hatására indul el Silent Hill városába, hogy velünk - játékosokkal - együtt fedezhesse fel a szörnyű titkokat és horrorisztikus rejtélyeket. A konzolon nagy sikert aratott játék PC-s változatát akár 1600x1200-as felbontásban is élvezhetjük/borzonghatjuk végig, már ha lesz elég bátorságunk hozzá.

RACING SIMULATION 3

A Ubi Soft elkészítette a Racing Simulation immáron harmadik részét, melyben alaposan felturbózott mesterséges intelligenciával felvértezett gépi ellenfelek várják a játékosokat, akik 16 pályán mérhetik össze vezetési tudásukat egymással, és az AI-vel. Látványos grafikai újdonságok, 3000 poligonból felépített versenyautók, valamint a sorozatban eddig nem tapasztalható realisztikusság csábítja kipróbálásra a kormányos játékosréteget.



TREASURE PLANET: BATTLE AT PROCYON

Jelen számunk megjelenésének napján – vagyis december 19-én – mutatják be a hazai mozikban az „A Kincses Bolygó" című egész estés Disney-rajzfilmet, mely az alapját képezi egy 3D-s akció és valósidejű stratégia ötvözetéből összegyúrt játéknak is. A „napszél"-meghajtású űrhajókon történő száguldozással tarkított programban feladatunk a Királynő és a Birodalom megvédése lesz a gonosz űrkalózoktól, valamint egy rejtélyes, új ellenséggel szemben. Lényegében egy RTS-ről van szó, mely egyjátékos módja mellett sokrétű multiplayer támogatással is rendelkezik.

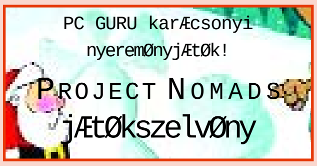
MASTER OF ORION 3

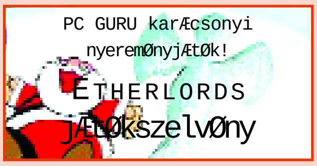
Szinte már az idejét sem lehet tudni, mióta készül és közben hány halasztást élt meg a Master Of Orion harmadik része. A '94-es és '96-os előzmények hatalmas rajongótábort szereztek a játéknak, akik minden apróbb hírre figyelve, minden információmorzsára lecsapva várták az újabb MoO játékról szóló híreket. A várakozásnak – a cikkleadás pillanatában legalábbis úgy tűnik – ezúttal tényleg vége szakad, és következő számunkban végre letesztelhetjük a fekete lyukakkal tarkított, űrszörnyekkel telezsúfolt, 8-szereplős multiplayer móddal megtámogatott stratégiai játékot.

A következő teljes játék:

INDUSTRY GIANT

A gazdasági stratégiák kategóriáját alaposan felkavaró Industry Giant üzleti szimulátor a JoWooD gondozásában jelent meg, és könnyű kezelőfelületével valamint jól kiegyensúlyozott gazdasági modelljével hamar sikeressé vált. Ebben a játékosoknak egy hatalmas üzleti birodalmat kellett felépíteniük, az apró kisvárosi boltoktól a metropoliszokban hatalmas luxusirodákból irányított üzletláncokig. Menedzseri képességeinket különféle iparágakban, szállítmányozásban, értékesítésben, vagy akár az ékszerüzletben is kamatoztathatjuk, magunk megválasztva, milyen területen kívánunk tevékenykedni, milyen termékek gyártásával kívánunk foglalkozni, hol akarunk gyárat létrehozni, stb., de még annak eldöntése is ránk van bízva, hogy 1960 és 2060 között mely korban akarjuk felfuttatni kedvenc üzleti vállalkozásunkat.





Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Tóth Tibor (Uniq)
Hardware szerkesztő: Voith Hunor (Papabear)
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Gavalda Márk (Sirkhan)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
1048 Budapest, Hajló u. 21. II/3

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző
Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: 327-4576
Fax: 267-9100
Irodavezető: Giricz Erika
Tel: 327-4568
Fax: 267-9100

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1072 Budapest, Rákóczi u. 42.
Szilágyi Katalin
Tel: 327-4570
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel
Tel: 327-4572
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2001. II félévi terjesztett példányszám által auditálva: 23870/hó

A MATESZ 2002. II.negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 23773/hó
A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: 327-4543
Rehó Rita, Tel: 327-4566
terjesztés@vogelburda.hu
distribution@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362
Telefon: 327-4543; 327-4566

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám)
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

60 MÁSODPERC, HOGY MEGMENTSD A VILÁGOT. MOST.
007 nightfire
007.ea.com
Hatvan másodperc Bond-idő.
Több, mint ami sokaknak egy életre adatik.
Megjelenés: 2002. december eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 26 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
PC CD-ROM
gamespy
PlayStation.2
MGM INTERACTIVE
EA GAMES